Gothic 3 enthüllt: Die ersten Bilder!

06/05 | € 4,99
MAI









Vollständige Größe: 116x80 cm

RIESEN-POSTER

INKLUSIVE GUTSCHEIN FÜR TEIL 1!

2. Hälfte

+ Profi-Tipps zum Sammeln

Stormwind-Palisaden, Burg Shadowfang u. v. m.

Half-Life 2: Aftermath

- Alles über das offizielle Add-on
- Lost Coast: Wie Sie den Gratis-Level bekommen + TRAILER AUF DVD

Vollversion: I-War 2

Furiose Weltraum-Action im Wing-Commander-Format



Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4 191278 204996 06

Audienz bei den Machern von

GOTHIC 3

Neue Rollenspiel-Maßstäbe: Dreimal größer als Gothic 2, komplett neue Technologie!





EST

TRONGHOLD 2
n Königreich für einen Patch ...

MPIRE EARTH 2
esiges Strategiespiel mit tollen Ideen!

RACKMANIA SUNRISE
acht's genauso süchtig wie Teil 1?

VORSCHAU

HALF-LIFE 2 ADD-ONS
Die geheimen Pläne von Valve

WARFRONT
Panzers hoch 2: Unglaubliche Grafik!

STARGATE SG-1
Shooter zur Kult-Serie: Erste Bilder!


81%
aller Frauen
warten darauf,
angesprochen
zu werden
86%
aller Männer
warten auf
ein deutliches
Signal der Frau
Worauf wartest
du noch?
singles2
Wilde Zeiten
www.singles2.de
ab 27.5. im Handel oder unter www.Softunity.com
PC CD-ROM
singles2
Wilde Zeiten
ROTOBEE
DEEP SILVER



Editorial

Belagerungszustand

Donnerstag | 31. März 2005

PC Games zu Gast bei Piranha Bytes: In Bochum sehen wir zum ersten Mal das derzeit am heißesten erwartete Rollenspiel (siehe auch Rollenspiel-Report ab Seite 38). Vor der stärker werdenden Konkurrenz durch Online-Rollenspiele (allein **World of Warcraft** bringt es in Deutschland auf deutlich über 300.000 Spieler) ist den Entwicklern nicht bang: „Wir sehen Online-Rollenspiele eher als Wettstreit zwischen den Spielern: Wer kann mit der besten Rüstung angeben, wer trumpft mit den stärksten Zaubersprüchen auf? Wir bieten in **Gothic 3** eine viel komplexere Questmechanik und setzen auf eine fortschrittliche KI." Was Piranha Bytes konkret vorhat, lesen Sie ab Seite 44.

Freitag | 01. April 2005

Kein Aprilscherz: **Stronghold 2** ist da. Doch das erste Testwochenende verläuft anders als geplant und steht vielmehr unter dem Motto: „Das seltsame Verhalten kampfbereiter Einheiten zu Kriegszeiten". Viele Dutzend Mann starke Truppen bilden Soldaten-Klümpchen, einige Funktionen (etwa der Handelsposten) sind an Umständlichkeit kaum zu übertreffen, mehrere Missionen weisen einen überraschend hohen Schwierigkeitsgrad auf. Bugs, Steuerungs-Unsinnigkeiten, mangelhafte Kollisionsabfrage, katastrophales Balancing: Was PC-Games-Leser und **Stronghold**-Fans bereits im Rahmen der „Sneak Peek"-Aktion in Ausgabe 05/05 bemängelt haben, ist trotz Beschwichtigungen immer noch unverändert im Spiel. Unsere Alarm-E-Mail ans Entwicklerstudio füllt dementsprechend mehrere Seiten.

Freitag | 01. April 2005

Half-Life 2 hat ein Nachspiel, genauer gesagt: ein Aftermath. US-Korrespondent Heinrich Lenhardt schaut bei Valve vorbei, wo er in das erste offizielle Add-on reinspielt (ab Seite 56). Für Besitzer neuester Grafik-Hardware hat Valve eine zusätzliche Überraschung parat: den Gratis-Level „Lost Coast". Fakten und Screenshots gibt's auf Seite 59, den offiziellen Trailer auf DVD. **Half-Life 2** ist im Übrigen nicht das einzige Spiel, das vom Studio auch nach Veröffentlichung gehegt und gepflegt wird: Bei den Recherchen für unseren Report ab Seite 34 haben wir die Erfahrung gemacht, dass für immer mehr PC-Spieler das Motto gilt: „Nach dem Kauf ist vor dem Kauf" – Hersteller, die sich intensiv um die Käufer ihrer Spiele bemühen (durch Patches, Bonus-Karten etc.), können häufig auf loyale Kundschaft zählen, die sich auch gerne ein kostenpflichtiges Add-on oder den Nachfolger zulegt.

Dienstag | 5. April 2005

Eine Vorabversion des **Stronghold 2**-Patches liegt vor – und siehe da: Viele Missionen sind überarbeitet (und spürbar leichter), die Bedienung der Handelsposten wurde vereinfacht, der Doppelklick zum Anwählen aller Einheiten eines Typs – seit Jahren Strategiespiel-Standard – ist eingebaut. Für den Verkaufsstart des Spiels am 22. April versprechen die Firefly Studios einen Patch mit weiteren Korrekturen.

Donnerstag | 14. April 2005

„Ich freue mich, euch mitteilen zu können, dass wir aufgrund eures Feedbacks die Entscheidung getroffen haben, die Veröffentlichung von **Stronghold 2** um eine Woche zu verzögern", teilt uns Take 2 mit. Die komplette ausgelieferte Menge wird mit einer Patch-CD ausgestattet, damit niemand auf Downloads angewiesen ist – eine zwar teure, aber richtige Entscheidung, wie wir finden.

Montag | 18. April 2005

In ziemlich genau einem Monat steigt „the biggest show on earth": In Los Angeles eröffnet die Spielemesse E3. Bereits in den Wochen vorher lohnt sich ein Abstecher auf www.pcgames.de – hier berichtet die Redaktion tagesaktuell von frisch angekündigten Neuheiten und zeigt aktuelle Screenshots.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht

Ihr PC-Games-Team

BENJAMIN BEZOLD ...



... hat (angemeldeten) Besuch mitgebracht: Sieben PC-Games-Leser, allesamt erfahrene Strategen, löchern Zuxxez-Entwicklungs-Chef Hassinger (im Bild) mit Fragen rund um **Earth 2160**.

CHRISTOPH HOLOWATY ...



... war als PC-Games-Reporter wieder viel unterwegs – unter anderem bei Lionhead (**Black & White 2**), Piranha Bytes (**Gothic 3**) und Phenomic (**Spellforce 2**). Natürlich wie immer exklusiv auf PC-Games-DVD!

JUSTIN STOLZENBERG ...



... wirft bei Konami in Frankfurt einen Blick auf den **GTA**-Rivalen **Crime Life** (S. 13). Der Entwickler rechts nennt sich übrigens standesgemäß „G Fella" – seinen bürgerlichen Namen gibt er nicht preis.



WAR FRONT

Codename Panzers hoch 2: Von CDV (Sudden Strike, Blitzkrieg) kommt ein grafisch umwerfendes Echtzeit-Strategiespiel. Sehen Sie erste Bilder!

Gothic 3

Noch schöner und umfangreicher als die Vorgänger: PC Games war zu Besuch bei Piranha Bytes und entlockte den Entwicklern interessante Details zum Rollenspiel-Highlight der nächsten zwölf Monate.

STRONGHOLD 2

Gerüstet mit komplexerer Wirtschaft und detailverliebter 3D-Grafik marschiert Stronghold 2 gegen Die Siedler: Das Erbe der Könige. Doch wer geht als Sieger vom Feld? Ab Seite 80 erfahren Sie's!

AKTUELL

NEWS

Direkt in den Räumen von Zuxxez in Worms hatten sieben PC-Games-Leser die Gelegenheit, das Echtzeit-Strategiespiel Earth 2160 Wochen vor dem Release anzutesten.

TEST

315 Einheiten, 275 Gebäude, 15 Epochen, 14 Zivilisationen – diese Zahlen sprechen für Empire Earth 2. Aber wie ist es um die inneren Werte bestellt? Der PC-Games-Test gibt Aufschluss.

NEUHEITEN

Der Rennspielbaukasten geht in die zweite Runde. Ab Seite 116 lesen Sie, was sich im Vergleich zu Trackmania verändert hat.

BUDGET-SPIELE

Inhalt 06/2005



S. 88

EMPIRE EARTH 2

Wir haben uns durch 12.000 Jahre Menschheitsgeschichte gekämpft und verraten, warum für Hobby-Strategen kein Weg an Empire Earth 2 vorbeiführt.



Nvidia oder Ati? 128 oder 256 MByte Speicher? Unsere Kaufberatung hilft bei der Orientierung im AGP-Grafikkarten-Dschungel und erleichtert Ihnen die Entscheidung.

S. 178

AGP-GRAFIKKARTEN IM TEST

S. 56

HALF-LIFE 2: AFTERMATH

Valve gönnt Gordon Freeman keine Pause. Ab Seite 56 lesen Sie alles über das erste offizielle Add-on zum besten Ego-Shooter aller Zeiten.



PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



„Fortsetzung folgt: Ubisoft assimiliert EA-Taktik der jährlich aufgefrischten Serien."

Splinter Cell 3 und Brothers in Arms waren noch nicht einmal erschienen, da verkündete Ubisoft: Binnen eines Jahres folgt je eine Fortsetzung. Auch neue Ausgaben von Prince of Persia, Heroes of Might & Magic und Ghost Recon sind längst in Arbeit. Der Vergleich mit der oft kritisch betrachteten Electronic-Arts-Strategie, Need for Speed, FIFA, Fußballmanager und andere beliebte Serien im Jahrestakt fortzuführen, drängt sich auf. Erscheinen bald Splinter Cell 2007 und Prince of Persia Underground? Ich zweifle nicht am kommerziellen Erfolg: Pandora Tomorrow und Chaos Theory beweisen, dass der Markt ein Fisher-Abenteuer pro „Saison" verkraftet. Doch beide Spiele lassen auch sorgenvoll über die Innovationskraft einjähriger Entwicklungsphasen grübeln. Die größte Neuerung von Folge 3 gegenüber den Vorgängern besteht in der Nutzung neuer Grafiktechnologien. Und: Anders als FIFA, Fußballmanager und Co. leben sowohl Splinter Cell als auch Brothers in Arms und Prince of Persia von ihrer einzigartigen Atmosphäre. Jährliche Fortsetzungen könnten die Einzigartigkeit abschwächen oder gar zerstören. Chaos Theory ist zwar sehr gut, allerdings empfand ich das ursprüngliche Splinter Cell im Vergleich als fesselnder und stimmiger – einfach frischer. Ungeachtet dieser Bedenken wird Ubisoft aus nahe liegenden wirtschaftlichen Gründen nicht vom eingeschlagenen Weg abweichen. Regelmäßige Fortsetzungen zum Vollpreis spülen deutlich mehr Geld in die Kassen als günstigere Add-ons. Ich hoffe jedoch, dass dabei auch innovative Spieleperlen vom Format eines Beyond Good & Evil oder XIII nicht auf der Strecke bleiben. Und auf das nächste Splinter Cell freue ich mich trotzdem ...

In einem Jahr produzierte Fortsetzungen zu Splinter Cell & Co sind ...

Antwort	Anteil
... gut, solange Qualität und Umfang nicht darunter leiden	50%
... weniger gut, weil kein Platz für Innovation bleibt	20%
... weniger gut, weil die Szenarien überstrapaziert werden	14%
... gut, ich freue mich in jedem Fall auf die neuen Spiele	9%
Keine Angabe/weiß ich nicht	5%
... weniger gut, anderer Grund	2%

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.023 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

UBISOFT

Spielehelden als Werbeträger

In Sportspielen gehört Werbung seit Jahren zur Normalität: Banden von T-Online, Adidas oder dem Kicker gibt's schließlich auch in realen Stadien. Mit der Entwicklung eines neuartigen Werbenetzwerks gewinnt das „In-Game-Advertising" nun auch für Hersteller anderer Spiele an Attraktivität. Die New Yorker Agentur Massive Inc. verspricht dynamische Werbung über das Internet: Banner und Reklametafeln sind nicht mehr starr, sondern können ständig aktualisiert werden, um auch in älteren Spielen aktuelle Anzeigen darzustellen. Zu den Partnern gehören prominente Publisher wie Ubisoft, Vivendi Universal, Atari, Eidos und Codemasters. In **Splinter Cell: Chaos Theory** kaut Held Sam Fisher beispielsweise Wrigley's Airwaves; über Monitore flimmern die Logos von AMD und Nokia. Auch Intel, Coca-Cola, Honda und Paramount zählen zu den Kunden. Massive-Marketingchef Nicholas Longano erklärt sich die Euphorie so: „Die relevante Zielgruppe der 18- bis 34-jährigen Männer sieht immer weniger fern und ist daher schwerer für Werber zu erreichen. Spiele sind ein nahe liegendes Medium für diese Gruppe." Den Spielern komme Werbung sogar zugute: „Je länger die Spielzeit und je höher die Wiederspielbarkeit, desto ertragreicher ist die In-Game-Werbung für den Publisher", so Longano.

Preissenkungen sind unwahrscheinlich

Derartige Reklame soll in keinem Fall stören, sondern der Spielewelt mehr Authentizität verleihen. Werbeunterbrechungen – darin sind sich Branchengrößen wie Electronic Arts, Codemasters und Activision einig – kommen nicht infrage. „Es ist entscheidend, dass werbliche Integration dem Spielkonzept zuträglich ist. In-Game-Advertising als reine Vermarktungsform lehnen wir ab", betont Thilo Röhrig, Leiter des Produktmarketings von EA Deutschland. Auf die Frage nach etwaigen Preissenkungen reagierten die Hersteller vorsichtig: Man wolle sich nicht festlegen. Spürbare Änderungen sind jedoch nicht zu erwarten. Die Gewinnspanne liegt bei ein bis zwei US-Dollar pro Spiel.

THE GODFATHER

Coppola kritisiert Der-Pate-Spiel



Francis Ford Coppola, der Regisseur von **Der Pate**, hat sich kritisch zum dazugehörigen Computerspiel geäußert, das derzeit bei Electronic Arts in Entwicklung ist. „Ich wusste nichts darüber", sagte Coppola. „Ich besuchte die Entwickler, um mir ein Bild vom Spiel zu machen. Es werden die Charaktere genommen, die jeder kennt, nur dass sie im Spiel als schwache Persönlichkeiten auftreten. Dann schießen sie sich eine Stunde lang gegenseitig tot. Ich hatte mit dem Spiel absolut nichts zu tun und bin dagegen. Ich finde, der Film wird missbraucht."

Seine Aussage, er habe von der Entwicklung des Spiels nicht gewusst, wird derzeit im Internet heiß diskutiert. Die Fanseite CorleoneHQ.com beruft sich auf eine „vertrauenswürdige Quelle", die besagt, dass Coppola doch rechtzeitig über das Spiel informiert war. Demnach habe Electronic Arts bereits vor über einem Jahr mit Coppola über die Umsetzung gesprochen. Coppola sei zu dieser Zeit aber nicht an einer konkreten Mitarbeit interessiert gewesen.

EIDOS

Übernahme durch SCi fast perfekt

Der britische Spielehersteller SCi (**Conflict: Vietnam, Richard Burns Rally**) hat mit 104 Mio. Pfund ein Gebot zum Kauf von Eidos (**Tomb Raider, Hitman: Contracts**) abgegeben, das 33 Mio. Pfund über dem der Investmentfirma Elevation Partners liegt. Der Eidos-Aufsichtsrat legt den Aktionären nahe, das Angebot von SCi anzunehmen. Für Eidos kommt der Kauf als Rettung in beinahe letzter Minute: Hätte es bis zum 25. März kein formales Übernahmeangebot gegeben, wäre es dem Publisher nicht möglich gewesen, seine Verbindlichkeiten bei der Royal Bank of Scotland zu begleichen.

Anekdote am Rande: Ein Mitarbeiter des dänischen Eidos-Studios IO Interactive (**Hitman**) erzählt, wie er während des Übernahmepokers sehr erstaunt gewesen sei, als sich eines Morgens die Fahrstuhltür öffnete. Denn sichtbar wurde kein Geringerer als Bono Vox, der Frontmann der Rockband U2. Bono gehört neben Ex-Electronic-Arts-Chef John Riccitiello zur Führungsriege von Elevations Partners LP, die Publisher Eidos ein erstes Angebot von 71 Mio. Pfund unterbreitete.

IN EIGENER SACHE

PC-Games-Hardware-Sonderheft



Seit 27. April ist das Grafikkarten-Sonderheft von PC Games Hardware unter dem Motto „Tests, Tipps, Tuning" im Handel. Aus dem Inhalt: Neben einer ausführlichen Chipsatz-Übersicht sowie Benchmarks von 88 Grafikchips aus den vergangenen Jahren gibt es Tests von 68 aktuellen Grafikkarten. Dazu kommen auf zwölf Seiten Praxis-Tipps für die beste Leistung und Bildqualität in Spielen. Eine DVD liefert neben sieben Vollversionen alle wichtigen VGA-Tools und Benchmarks, Hersteller- und Referenztreiber und aufsehenerregende Technologiedemos. Für 5,99 Euro gehört das Grafikkarten-Komplettpaket Ihnen.

Ghost Recon 2 gestoppt

Zuerst die schlechte Nachricht: Was sich in den vergangenen Wochen bereits abzeichnete, ist jetzt offiziell: Der erstklassige Xbox-Taktik-Shooter **Ghost Recon 2** wird nun doch nicht mehr für den PC erscheinen. Wie Ubisoft bekannt gab, wurde die Entwicklung Anfang April eingestellt. Den Grund für diese überraschende Maßnahme verrät die gute Nachricht: Ende des Jahres soll **Ghost Recon 3** erscheinen. Da das Entwicklerteam aber nicht über die nötigen Ressourcen verfügt, um parallel an zwei Titeln zu arbeiten, werden fortan alle verfügbaren Kräfte in den dritten Teil gesteckt.

Spielemesse ECTS abgesagt

Die Londoner ECTS galt einst als zweitwichtigste Spielemesse des Jahres. Namhafte Entwickler und Publisher stellten seit 1991 jedes Frühjahr ihre neuesten Titel interessierten Fachbesuchern vor. Nachdem in der Vergangenheit Aussteller- und Besucherzahlen immer weiter sanken, öffnete man letztes Jahr für jedermann die Messetore. Doch auch diese Maßnahme brachte scheinbar nicht den erhofften Erfolg: Wie das amerikanische Online-Magazin Gamespot unter Berufung auf die Messe-Organisatoren berichtet, wird die ECTS in diesem Jahr nicht stattfinden. Von der Absage betroffen ist auch die angrenzende Games Developer Conference Europe (GDCE).

Bundesverband gegründet

Nachdem der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) im letzten Jahr seine eigene Auflösung beschlossen hat, haben Vertreter von Atari, Eidos, Electronic Arts, Koch Media, Konami, Microsoft, Nintendo, Sony, Take 2, THQ und Ubisoft jetzt einen Nachfolger gegründet. EA-Chef Intat, der als Vorstandssprecher des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) fungiert, dazu: „Die Interessen der Industrie sollen durch den Verband gegenüber der Öffentlichkeit, politischen Institutionen und anderen Wirtschaftsverbänden wahrgenommen werden. Mit der Entwicklerszene in Deutschland möchten wir konstruktiv zusammenarbeiten."

Prey kehrt zurück

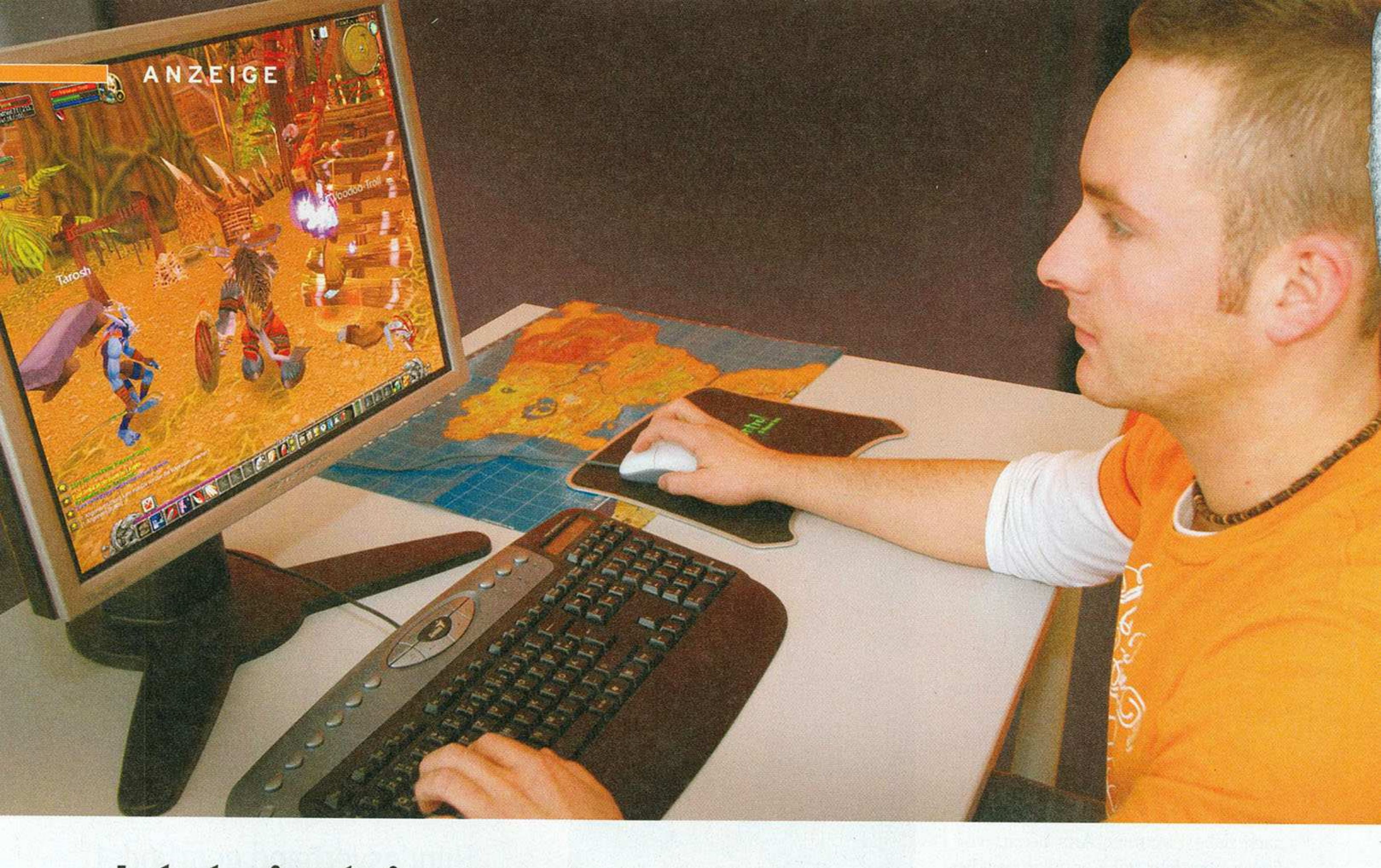
Das US-Magazin CNN Money erwartet eine echte Überraschung für die diesjährige E3: Angeblich gibt es dort ein Spiel namens **Prey** zu bestaunen. Langjährige PC-Spieler erinnern sich: Der Ego-Shooter wurde 1997 von den **Duke Nukem Forever**-Entwicklern 3D Realms angekündigt; zwischenzeitlich schien es, als sei das Projekt aufgegeben worden. Die neueste Version, die nicht mehr vom ursprünglichen Team stammen soll, basiere auf der fortschrittlichen **Doom 3**-Engine und sei „visuell umwerfend". CNN geht davon aus, dass Take 2 als Publisher fungiert. Offizielle Ankündigungen gibt es bislang allerdings noch nicht.

Weidemann verlässt Jowood

Teut Weidemann legt sein Amt als Entwicklungschef bei Jowood nieder und verlässt den österreichischen Publisher. In einem Interview ließ der ehemalige Geschäftsführer von Wings Simulations (**Panzer Elite, Söldner**) verlauten, er wolle sich neuen Aufgaben widmen. Welche das sein werden, ist noch nicht bekannt.

Doom-Film läuft später an

Am 11. August hätte die Deutschlandpremiere des **Doom**-Films stattfinden sollen. In einer aktuellen Übersichtsliste, die der Verleih United International Pictures herausgegeben hat, ist als neuer Termin der 27. Oktober angegeben.



Jetzt einsteigen:

World of Warcraft

Zu kompliziert, zu teuer, zu langwierig – an keinem Genre kleben mehr Vorurteile als am Online-Rollenspiel. Doch die Angst vor World of Warcraft ist unbegründet.

„Online-Rollenspiele sind für den Normalverbraucher zu teuer, weil die Entwickler eine monatliche Grundgebühr verlangen."

Keine Panik: Ein Online-Rollenspiel kostet zwar eine monatliche Gebühr, enthält aber auch entsprechend Mehrwert. Überlegen Sie nur: Das durchschnittliche Action-Spiel bietet Stoff für etwa 20 Stunden Spaß, eher weniger. In **World of Warcraft** hingegen haben Sie auch nach fünfhundert Spielstunden noch nicht alles gesehen; selbst nach Monaten locken neue Monster, Dungeons und Gegenstände.

Man muss kein Diplom-Mathematiker sein, um festzustellen: Wer rund 13 Euro im Monat für **World of Warcraft** ausgibt, der hat am Ende mehr Geld als jene, die sich alle paar Wochen ein neues Vollpreisspiel kaufen. Sie sollten sich auch vor Augen halten, dass Blizzard Ihr Schwerverdientes nicht für Strandpartys unter hawaiianischer Sonne hernimmt, sondern davon Mitarbeiter bezahlt, die aktiv an der Weiterentwicklung des Spiels arbeiten: Ständig folgen zusätzliche Inhalte in Form kostenloser Updates, eine Übersicht finden Sie auf www.wow-europe.com/de/info/underdev.

Auch viele andere Formen der Unterhaltung verblassen im Vergleich zum Kosten-Nutzen-Faktor von **World of Warcraft** – seien es nun überteuerte DVDs oder ein zweistündiger Kinobesuch, bei dem Sie noch nicht einmal genau wissen, ob Sie den gezeigten Film gut finden werden.

Zum Mitmeißeln: Es mag auf den ersten Blick so aussehen, als würde sich **World of Warcraft** unvorteilhaft auf Ihr Portemonnaie auswirken. Doch bei genauerer Betrachtung verhält es sich genau umgekehrt. Mehr elektronischen Spielspaß für weniger Geld finden Sie nirgendwo sonst.

„Das Zahlungssystem ist einseitig und funktioniert nur mit einer Kreditkarte."

Keine Panik: Diese Behauptung mag bei anderen Online-Rollenspielen zutreffen, doch **World of Warcraft** glänzt in dieser Kategorie durch höchstmögliche Flexibilität. In Amerika gehören Kreditkarten zum Leben wie das tägliche Brot, hierzulande sind sie weitaus weniger verbreitet – und deshalb ermöglicht Blizzard darüber hinaus eine Bezahlung per Bankeinzug. T-Online-Kunden profitieren zusätzlich von einer Abrechnung, die bequem über die Telefonrechnung der Telekom läuft – einfacher geht's nicht.

Sie könnten einwenden, dass Ihre Spielzeit sehr variiert. Vielleicht schafft es eine Partie **World of Warcraft** manchmal wochenlang nicht in Ihren Terminkalender. Dann würden Sie die monatliche Gebühr für nichts bezahlen. Dafür gibt es eine Lösung: Das Zauberwort heißt Gamecard (erhältlich online und überall im Spielehandel), die Sie zum Spielen für 60 Tage berechtigt. Die unverbindliche Preisempfehlung von Gamecards liegt bei 26,99 Euro. Diese Methode empfiehlt sich vor allem für Leute, die keinen Vertrag eingehen wollen und nur unregelmäßig spielen können.

Wer sich seiner Sache sicher ist, kommt am günstigsten weg: Je länger Sie sich an einen Vertrag binden, desto geringer fallen die monatlichen Kosten aus. Das 1-Monats-Abonnement kostet 12,99 Euro, ein dreimonatiges Abo gibt es schon für 35,97 Euro und ein halbes Jahr für 65,94 Euro.

„Online-Rollenspiele sind fürchterlich kompliziert und erfordern stundenlange Einarbeitung."



DAS ABENTEUER RUFT Eine Allianz-Gruppe aus Menschen, Zwergen und Nachtelfen auf dem Weg zu neuen Abenteuern.

Keine Panik: Wenn Blizzard ein Spiel herausbringt, dann nur unter einer Bedingung: Der Titel muss einfach zu erlernen, aber langfristig motivierend sein. **World of Warcraft** erfüllt diese Bedingung mit Bravour. Der klare Einstieg ins Spiel überfordert auch jene nicht, die nur selten eine Maus in die Hand nehmen, die nicht „Piep!" macht. An allen Ecken und Enden befinden sich Wegweiser, die unmissverständlich durch die übersichtlich strukturierte Online-Welt führen und Grundlagen erklären. Das eigentliche Spielprinzip – Monster für Erfahrungspunkte bekämpfen, dadurch besser, größer und schöner werden – lässt ohnehin wenig Raum für Missinterpretation. Kurz: Wer das populäre Action-Rollenspiel **Diablo** beherrscht, beherrscht auch **World of Warcraft**. Der Clou an der Sache ist, dass Profis trotzdem gefordert werden. Monsterverseuchte Dungeons verlangen fein abgestimmtes Teamwork und den richtigen Einsatz der richtigen Fähigkeit zur richtigen Zeit.

„Online-Rollenspiele sind Zeitfresser ersten Grades und wer da nicht mithalten kann, kommt nur im Schneckentempo voran."

Keine Panik: World of Warcraft ist so aufgebaut, dass auch Gelegenheitsspieler eine Chance haben, mit großen Schritten einen Helden heranzuzüchten. Jedes erfolgreich bekämpfte Monster bringt Ihrem Spielcharakter Erfahrungspunkte ein, bis es zum Stufenanstieg kommt, der bessere Fähigkeiten freischaltet. Die Anzahl der erhaltenen Erfahrungspunkte ist abhängig von der Vitalität Ihrer Figur, das heißt: Wer zehn Stunden am Stück in den Kampf zieht, bekommt pro besiegtem Gegner weniger Punkte als jene, die nur ein halbes Stündchen kämpfen und dann Pause machen. Um von diesem Erfahrungsbonus zu profitieren, müssen Sie Ihren Charakter in einem Gasthaus unterbringen, bevor Sie das Spiel beenden – je länger der Charakter in dem Gasthaus ausruht, desto höher ist der Bonus beim nächsten Einsatz.

„Konsum von Computerspielen macht einsam, Spieler verwahrlosen und verlernen es, soziale Kontakte zu knüpfen."

Keine Panik: Da es sich bei **World of Warcraft** um ein Online-Rollenspiel handelt, ist das Gegenteil der Fall: Man spielt nicht alleine, sondern zusammen mit Tausenden Gleichgesinnter. Freundschaften entstehen zwangsläufig. Wer mit einer Person erfolgreich Abenteuer in einem Dungeon besteht, wird auch am nächsten Tag wieder mit demselben Spieler losziehen wollen. Und wer weiß, vielleicht wächst eine flüchtige Online-Bekanntschaft zu etwas Ernstem heran, denn im entfernten Sinne lässt sich **World of Warcraft** auch als Partnerbörse betrachten, die Menschen mit gleichen Vorlieben zusammenführt ... ;-)

Alle Features im Überblick

- **World of Warcraft** ist komplett in deutscher Sprache erhältlich.
- 24 Stunden am Tag steht Ihnen ein deutschsprachiger Support zur Verfügung.
- Hardware-Anforderungen: 800 MHz, 256 MB RAM, T&L-fähige Grafikkarte
- Empfohlene Hardware: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Pixel-Shader-fähige Grafikkarte
- Ein kostenloser Monat ist im Kaufpreis von 45 Euro enthalten.
- Abrechnung über Kreditkarte, Bankeinzug, T-Online oder prepaid Gamecards
- Preise: 12,99 Euro (ein Monat), 35,97 Euro (drei Monate), 65,94 Euro (halbes Jahr)

Das sagen die Spieler:



„Ich habe schon viele Online-Rollenspiele gespielt, aber **World of Warcraft** hängt sie alle ab. Nirgendwo sonst sind die Fähigkeiten der Spielfiguren so fein aufeinander abgestimmt, nirgendwo sonst machen mir die Kämpfe gegen Monster und Spieler mehr Spaß. Und das Beste: Blizzard hat so viele spannende Updates angekündigt, dass es auf lange Sicht nicht langweilig wird."

Tobias Zellerhoff, Bildbearbeiter



„Was Computerspiele anbelangt, bin ich wegen meiner knapp bemessenen Freizeit sehr wählerisch. Doch in **World of Warcraft** stecke ich mit gutem Gewissen jede freie Sekunde, denn das Spiel macht einfach unglaublich viel Spaß. Außerdem kann ich, im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen, auch für eine knappe halbe Stunde spielen und Heldentaten vollbringen."

Stefanie Rubner, Studentin



„Einerseits bin ich den Entwicklern dankbar, ein dermaßen süchtig machendes Spiel entwickelt zu haben. Andererseits muss ich warnend den Zeigefinger heben: Wer einmal damit angefangen hat, will nie wieder aufhören. Ich musste mir schon von meiner Freundin die Ohren langziehen lassen, weil ich ein Date verpasste. Werde ihr als Entschuldigung ein Exemplar schenken ..."

René Behme, Mediendesigner



„Als Layouter weiß ich genau, was auf den Betrachter ansprechend wirkt und was nicht – und ich kann mit Fug und Recht behaupten, dass die Spielwelt von **World of Warcraft** wahre Kunst ist. Erstaunlich auch, wie gut das Spiel trotz der fantastischen Optik auf schwächeren Rechnern läuft. So viel Grafik für so wenig Hardware! Andere Entwickler sollten sich ein Beispiel nehmen."

Roland Gerhardt, Layouter



„Bis vor kurzem brachte ich Computerspielen das gleiche Interesse entgegen wie dem berühmten Reissack aus China. Doch der Anziehungskraft von **World of Warcraft** stehe ich machtlos gegenüber. Mehrere Stunden am Tag verbringe ich in Azeroth und erlebe Abenteuer. Und bald bin ich Level 56, dann geht's mit meiner Heldenparty in den Düsterbruch-Dungeon."

Ralf Kutzer, Produktionsleiter



Live for Speed S2

(LFS-Team/2. Quartal 2005)

RENNSPIEL | Respekt: Obwohl das Entwicklerteam von **Live for Speed S2** gerade mal drei Mann stark ist, haben die PS-Experten kürzlich eine Alpha-Demo ihres Mehrspieler-Rasers veröffentlicht. Zu den neuen Features gehört ein realistisches Modell des Reifenverschleißes. Zusätzlich führt **S2** neue Fahrzeugklassen ein, darunter erstmals besonders schnelle Formel-1-Boliden.

Tomb Raider: Legend

(Crystal Dynamics/3. Quartal 2005)

ACTION-ADVENTURE | Alles Lara, oder was? Im endlich offiziell angekündigten siebten Teil der Serie wollen die Entwickler wieder mehr Wert auf die ursprüngliche Persönlichkeit der hüpfenden Hauptdarstellerin legen und gleichzeitig spielerische Aspekte drastisch weiterentwickeln. Fehler des enttäuschenden Vorgängers sollen vermieden werden, weswegen **Tomb Raider: Legend** zum klassischen, erkundenden Spielgefühl der ersten Teile zurückkehrt. Lara Croft wird über viele neue Bewegungsmöglichkeiten und Gadgets verfügen, darunter eine magnetische Greifvorrichtung. Die Animationen und Modellierungen der Heldin sollen so grazil und authentisch wie nie zuvor wirken.

Sparta: Ancient Wars

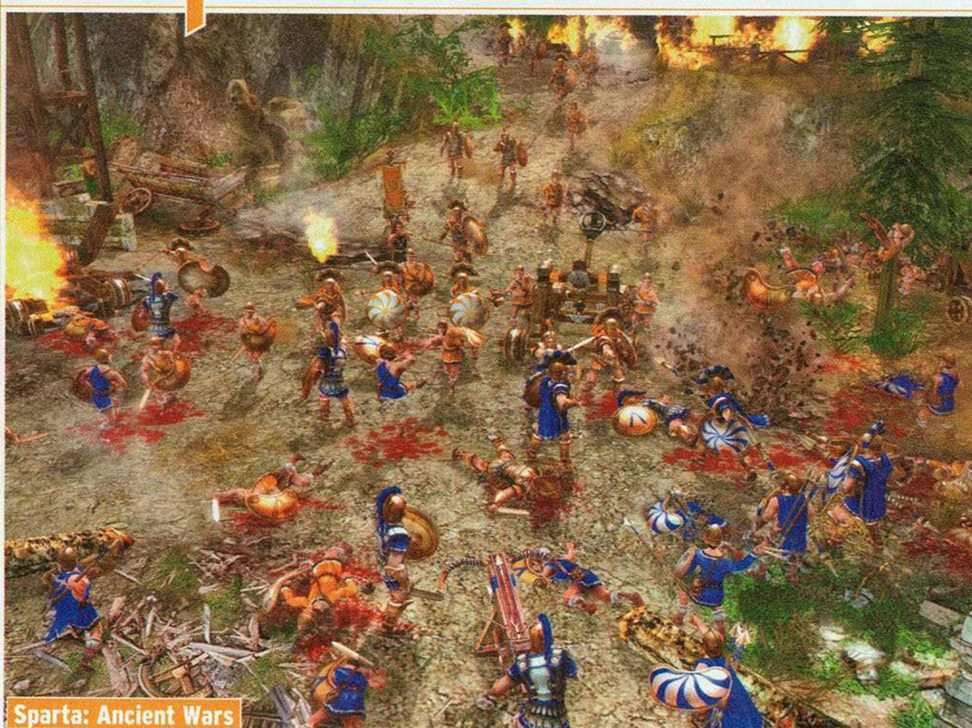
(tba./2006)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Welches Entwicklerstudio hinter dem altertümlichen Schlachtenepos steckt, soll zwar erst auf der Spielemesse E3 in Los Angeles bekannt gegeben werden. Darf man aber der Gerüchteküche und einem Bericht des US-Magazins **3DGamer** Glauben schenken, werkelt das russische Burut-Team (**Kreed, Golden Lands**) an **Sparta: Ancient Wars**. Dies soll drei Kampagnen mit unterschiedlichen Völkern und insgesamt über 30 Missionen bieten. Der Schwerpunkt liegt auf ausgedehnten Massenschlachten zu Land und Wasser ohne Einheitenlimitierung. Außerdem versprechen die Macher eine leistungsstarke Physik-Engine, einen überschaubaren Aufbau-Part mit verständlichem Ressourcenmanagement sowie umfangreiche Mehrspieleroptionen.

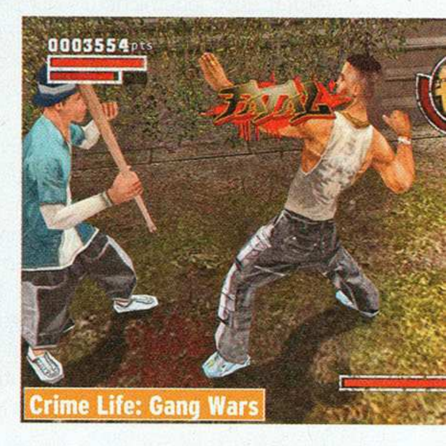
Boiling Point: Road to Hell

(Atari/19. Mai 2005)

EGO-SHOOTER | Anhand einer Vorabversion konnten wir einen ausführlichen Blick auf den interessanten Genre-Mix **Boiling Point: Road to Hell** von Deep Shadows werfen. Statt linearer Levels erwartet Sie eine 625 Quadratkilometer große und völlig frei begehbare Spielwelt, in der Sie Ihre verschwundene Tochter Lisa wiederfinden sollen. Theoretisch könnten Sie versuchen, wichtige Informationen aus den Einwohnern herauszuprügeln. Dann würden Sie allerdings Ärger mit der Polizei bekommen. Etwas List und Tücke ist also angesagt. Insgesamt gibt es sechs Parteien, die Ihnen – je nach Ihrem Verhalten – entweder freundlich oder feindlich gesinnt sind. Im Laufe der Zeit verbessern sich übrigens Ihre Fähigkeiten. Während Sie anfangs mit dem Maschinengewehr noch nicht einmal ein Scheunentor auf zehn Meter treffen, wird Ihre Hand mit etwas Übung immer ruhiger und Sie somit zielsicherer. Ähnliches gilt für die Ausdauer in den Disziplinen „Rennen" und „Schwimmen". Auch wenn **Boiling Point: Road to Hell** in puncto Grafik mutmaßlich nicht das Zeug zum Meilenstein hat: Spielerisch hat uns die Mischung aus Rollenspiel und Ego-Shooter schon jetzt gut gefallen.


Sparta: Ancient Wars


Tomb Raider: Legend



Crime Life: Gang Wars


Boiling Point: Road to Hell

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktueller Bilder.



Prince of Persia 3

Live for Speed S2

Battlestations: Midway

Desperados 2

Prince of Persia 3

(Ubisoft/4. Quartal)

ACTION-ADVENTURE | Dass der Prinz schon bald auf den PC zurückkommen würde, ließ bereits das Ende von **Warrior Within** erahnen. Bei seiner Heimkehr nach Babylon erlebt der Säbelschwinger eine unschöne Überraschung: So gut wie jeder Einwohner trachtet ihm nach dem Leben. Selbst sein eigener Vater, der König, hat sich zu einer fiesen Gestalt entwickelt. Schuld daran ist – wie hätte es auch anders sein können? – der Sand der Zeit. Durch ihn wurde die Vergangenheit verändert und ein böser Doppelgänger unseres Helden geschaffen. Und mit ebendiesem ungemütlichen Zeitgenossen verwechseln die Leute den guten Prinzen logischerweise. **Prince of Persia 3** hält an dem bewährten Free-Form-Fighting-System des Vorgängers fest und erweitert das Repertoire des blaublütigen Haudegen um hinterlistige Schleichattacken. Als Schauplatz dient erneut das altertümliche Babylon, in dessen Straßen Sie sich diesmal deutlich freier bewegen dürfen.

Battlestations: Midway

(SCi/Sommer 2005)

ACTION | Ein Mix aus **Battlefield 1942** und **Codename: Panzers** erwartet Sie mit **Battlestations: Midway**. Hier kommandieren Sie wahlweise eine amerikanische oder eine japanische Pazifikflotte während des Zweiten Weltkriegs. Der Clou: Sie dürfen jederzeit den Strategie-Modus verlassen und die Kontrolle über eine x-beliebige Einheit übernehmen. Dabei steigen Sie in das Cockpit einer Zero, tauchen mit einem U-Boot ab oder steuern die Geschütztürme eines Schlachtschiffs. Sehr interessant hört sich auch das Krisenmanagement an: Bricht an Bord ein Feuer aus, sollten Sie schleunigst einen Löschtrupp organisieren, sonst könnten die Flammen womöglich die Munitionsdepos erreichen. Neben der Einzelspielerkampagne wartet **Battlestations: Midway** mit einem Online-Modus für bis zu 16 Spieler auf. Jeder Teilnehmer kontrolliert hier eine Armee mit über 60 Einheiten.

Crime Life: Gang Wars

(Hothouse Creations/September 2005)

ACTION-ADVENTURE | In der Rolle des jungen Tre kämpfen Sie in einer von Bandenkriegen beherrschten Metropole um Anerkennung und Macht. Seinen Ruf verbessert der Nachwuchsganove durch Überfälle, Diebstahl, Prügeleien mit anderen Gangmitgliedern und das Erfüllen von Aufträgen. Der Schwerpunkt liegt auf dem schusswaffenlosen Nahkampf im Stil eines reinen Prügelspiels. Die schnelle Verknüpfung von Schlägen, Tritten und Griffen löst effektive Combos und Spezialmanöver aus, von denen der Protagonist im Spielverlauf immer neue erlernt. Zwischendurch bewegen Sie sich weitestgehend frei zu Fuß oder per U-Bahn durch die Stadt; Autoklau wie in **Grand Theft Auto** steht nicht auf der Liste der möglichen Straftaten.

Desperados 2

(Spellbound/Ende 2005)

ECHTZEIT-TAKTIK | Spieldesigner Jean-Marc Hoessing erläuterte uns während einer Präsentation die neue Kameraführung in **Desperados 2**. Entweder Sie bestreiten das Wildwestabenteuer aus der genretypischen Iso-Ansicht oder Sie visieren den feindlichen Revolverhelden beim Duell auf der Hauptstraße aus der Ego-Perspektive per Fadenkreuz an. Wer letztere Variante bevorzugt, muss sich auf die eigene Geschicklichkeit verlassen. Wird hingegen von schräg oben gespielt, berechnet die KI, ob getroffen wird – abhängig von der Entfernung, der Bewaffnung und den Fähigkeiten der Kontrahenten.

Premiere

Die Gilde 2
(4Head Studios/Anfang 2006)

WIRTSCHAFTSSIMULATION | Jetzt ist es offiziell: Die 4Head Studios arbeiten bereits seit einiger Zeit an einem Nachfolger zur erfolgreichen Wirtschafts-Simulation **Die Gilde**. Teil 2 wird voraussichtlich im ersten Quartal 2006 von Jowood veröffentlicht. Der Spieler soll eine eigene Dynastie über mehrere Generationen hinweg führen und direkten Einfluss auf historische und gesellschaftliche Ereignisse des Mittelalters haben. Im Vergleich zum Vorgänger soll zudem der Rollenspiel-Part weiter ausgebaut werden. Die Macher versprechen eine imposante 3D-Optik und viel Handlungsfreiheit in der Einzelspieler-Laufbahn.

Pirates of the 21st Century
(Diosoft/Anfang 2006)

EGO-SHOOTER | Mit seinem optisch beeindruckenden Insel-Shooter **Pirates of the 21st Century** möchte das ukrainische Entwicklerstudio Diosoft Anfang nächsten Jahres **Far Cry (dt.)** Konkurrenz machen. Der abenteuerliche Genre-Mix aus Cryteks Edel-Shooter und **GTA Vice City** entführt Sie auf ein paradiesisches Eiland. An der Seite neuzeitlicher Piraten oder der um Recht und Ordnung bemühten Marinesoldaten ballern Sie sich aus der Ego-Perspektive durch bildschöne Locations, überfallen gegnerische Schiffe mit Speedboats und liefern sich wilde Autoverfolgungsjagden im **GTA**-Stil. Neben hübschen Wassereffekten machen vor allem die detaillierten Charaktermodelle einen ausgezeichneten Eindruck.

Joint Task Force
(Mithis/2. Quartal 2006)

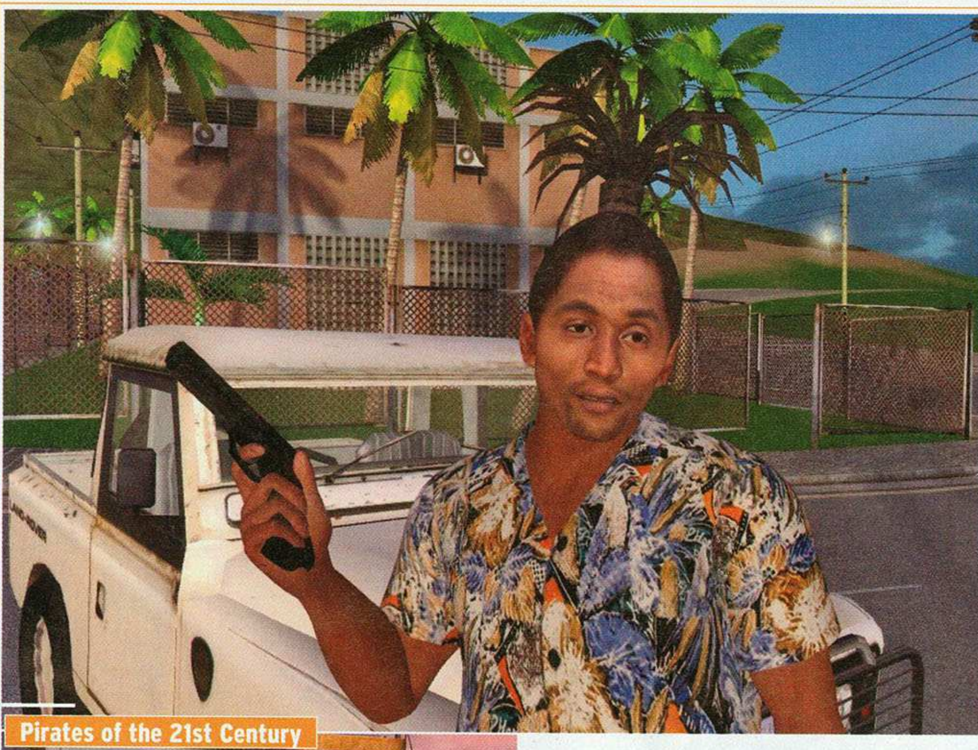
ECHTZEIT-STRATEGIE | Das ungarische Entwicklerstudio Mithis arbeitet zurzeit an dem Echtzeit-Strategie-Spiel **Joint Task Force**. Als Anführer einer weltweit tätigen Spezialeinheit sollen Sie mit Ihrem Team in Krisenregionen aufräumen. Klingt wie **Act of War**, sieht aber zumindest auf den ersten Screenshots beinahe noch einen Tick besser aus. Nähere Infos sollen auf der E3 preisgegeben werden.

Invasion: Recovering Land
(Kylotonn/2006)

ROLLENSPIEL | **Bet on Soldier** steht noch gar nicht in den Läden, da kündigen Kylotonn-Studios bereits ihr nächstes Projekt an. Im mittelalterlichen Rollenspiel **Invasion: Recovering Land** schlüpfen Sie in die Rolle eines jungen Ritters, der die Untertanen seines Königreichs davon überzeugen soll, einen Putsch gegen den neuen Herrscher anzuzetteln, um den ursprünglichen an die Macht zu hieven. Ziel des Spiels ist es, eine eigene Armee zu rekrutieren und in die finale Schlacht zu führen. Das Besondere an **Invasion**: Auftreten und Kleidung spielen bei der Konversation mit zahlreichen Charakteren eine wichtige Rolle. Nur wer einen guten Ruf erlangt, wird andere von seinen Plänen überzeugen können.

Dark Sector
(Digital Extremes/2006)

TAKTIK-SHOOTER | Alter Name, neues Spiel: Aus dem vor mehreren Jahren als Online-Shooter im **Unreal Tournament**-Stil angekündigten **Dark Sector** ist zwischenzeitlich ein lupenreiner Schleich-Shooter geworden. Als Hightech-Cyborg infiltrieren und sabotieren Sie genau wie Sam Fisher in **Splinter Cell** feindliche Basen auf fernen Planeten.



Pirates of the 21st Century



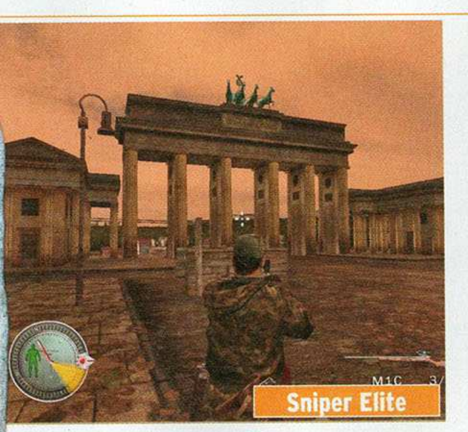


Invasion: Recovering Land



The Regiment

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungsstudios!


Sniper Elite


Harry Potter und der Feuerkelch


Fußball Manager 2006


Joint Task Force

Harry Potter und der Feuerkelch
(Electronic Arts/November 2005)

ACTION-ADVENTURE | Rechtzeitig zum Weihnachtsfest soll das vierte PC-Abenteuer des bebrillten Zauberlehrlings erscheinen. Wie beim Vorgänger spielen Sie abwechselnd die drei Protagonisten Harry, Ron und Hermine. Getreu der Buchvorlage bilden das Trimagische Turnier, in dem Potter unter anderem gegen einen Drachen kämpft, sowie das Treffen mit Lord Voldemort die Höhepunkte des Spiels. Neben einem überarbeiteten Magiesystem versprechen die Entwickler auch einen kooperativen Mehrspieler-Modus.

Regiment
(Konami/Oktober 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Bei einem Vor-Ort-Termin hatten wir die Gelegenheit, eine Beta-Version von **The Regiment** anzuspielen. Als Teamleader der britischen Spezialeinheit SAS schicken Sie Ihre Truppe mit Kurzbefehlen wie „Raum stürmen" durch zwölf Missionen, die auf fiktiven und realen Begebenheiten basieren. Besonders gut hat uns die glaubwürdige KI sämtlicher Einheiten beim Probespiel gefallen. Außerdem verzichtet **The Regiment** zugunsten kurzweiliger Action gänzlich auf Planung im Vorfeld eines Einsatzes; Sie sind ausschließlich für die Ausführung verantwortlich. Für die detailreiche Optik sorgt übrigens die **Unreal 2**-Engine.

Heroes of Might & Magic 5
(Nival Interactive/2006)

STRATEGIE | Der Klassiker **Heroes of Might & Magic** geht in die fünfte Runde: Wie Ubisoft bekannt gab, arbeiten die **Etherlords**-Macher von Nival Interactive bereits seit vergangenem Jahr an der von vielen Fans ersehnten Fortsetzung. **Heroes of Might & Magic 5** setzt auf Altbewährtes: Das rundenbasierte Kampfsystem wird beibehalten und um neue taktische Komponenten erweitert. Außerdem kündigen die Entwickler eine storybasierte Kampagne mit über 30 Missionen sowie eine detailreiche 3D-Spielwelt mit mehreren Fantasy-Völkern an.

Sniper Elite
(Rebellion/Juli 2005)

EGO-SHOOTER | Berlin 1945, kurz vor Kriegsende: Als Elite-Scharfschütze des amerikanischen Geheimdienstes OSS sollen Sie verhindern, dass den Russen geheime Atombombenpläne der Nazis in die Hände fallen. In acht Schleichmissionen kämpfen Sie sich unbemerkt durchs zerbombte Berlin. Realistisch: Körperhaltung, Wind und Herzschlag beeinflussen Ihre Zielgenauigkeit.

Fußball Manager 2006
(EA Sports/Oktober 2005)

WIRTSCHAFTSSIMULATION | PC Games entlockte Konzeptautor Gerald Köhler erste Details über den **Fußball Manager 2006**: „In diesem Jahr wird der große Schwerpunkt auf der Vertiefung der vorhandenen Features liegen. 3D-Spiel, Medien, Finanzen und die Clubgründung sind ein paar Beispiele." Außerdem soll es ein umfassendes Match-Analyse-Tool geben, die bekannte Zeitung wird durch eine umfangreichere Homepage ersetzt und für die passende Optik bei den 3D-Spielszenen sorgt die Grafik-Engine von **UEFA Champions League 2004-2005**. Beinahe kaum der Erwähnung wert, dass natürlich wie in den Vorjahren sämtliche Originaldaten aller europäischen Ligen vertreten sind.



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 190) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1

Gothic 3 | Ein Dämpfer für alle Fans der Rollenspielreihe **Gothic**: Der dritte Teil des ungeduldig erwarteten Epos von Piranha Bytes erscheint nun voraussichtlich erst Anfang 2006. Als kleines Trostpflaster finden Sie in der Titelstory ab Seite 44 brandneue Bilder und Fakten.



2 **Dungeon Siege 2** | Dämpfer Nummer 2 für Rollenspieler: Auch der Release von **Dungeon Siege 2** wurde ohne Angabe von Gründen auf den Spätsommer 2005 verlegt. Weitere Informationen werden zur E3 (Mai 2005) In Los Angeles erwartet.



3 **Rainbow Six 4** | Obwohl der vielversprechende Taktik-Shooter bereits fertig gestellt wurde, wird er von Publisher Ubisoft noch zurückgehalten. Bislang gibt es keinen festen Einsatztermin für Tom Clancys internationale Eingreiftruppe.

Top Aufsteiger



Spellforce 2 | Die Weltpremiere in PC Games 05/05 hat unseren Lesern ganz offensichtlich Lust auf mehr gemacht: Der Genremix mit der – neben **Age of Empires 3** – derzeit schönsten Grafik aller kommenden Strategiespiele macht in diesem Monat ganze 20 Ränge gut.

Top Absteiger



Star Wars: Empire at War | Trotz der Euphorie um den im Mai startenden dritten Teil der **Star Wars**-Saga rauscht das Echtzeit-Strategiespiel der **C&C**-Macher vom 19. auf den 30. Platz. Auf der E3 dürften die bislang noch nicht gezeigten Bodenschlachten im Mittelpunkt stehen.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel / Genre	Publisher / Entwickler	Termin / Letztes Preview in PCG
1 (1)	–	**GTA San Andreas** Action-Adventure	Take 2 Rockstar Games	11. Juni 2005 11/04
2 (2)	–	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	3. Quartal 2005 02/05
3 (5)	▲	**Battlefield 2** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	23. März 2005 Vorschau ab S. 60
4 (4)	–	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	4. Quartal 2005 03/05
5 (3)	▼	**Gothic 3** Rollenspiel	Jowood Piranha Bytes	1. Quartal 2006 Vorschau ab S. 44
6 (-)	NEU	**Call of Duty 2** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	3. Quartal 2005 05/05
7 (7)	–	**Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	1. Quartal 2006 -
8 (15)	▲	**Elder Scrolls 4: Oblivion** Rollenspiel	Take 2 Bethesda Softworks	Ende 2005 12/04
9 (8)	▼	**Mafia 2** Action-Adventure	Take 2 Illusion Softworks	Nicht bekannt -
10 (11)	▲	**Need for Speed: Most Wanted** Rennspiel	Electronic Arts Electronic Arts	Ende 2005 -
11 (17)	▲	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	Herbst 2005 -
12 (18)	▲	**F.E.A.R.** Ego-Shooter	Vivendi Monolith	Juni 2005 Vorschau ab S. 66
13 (23)	▲	**Stronghold 2** Aufbau-Strategie	Take 2 Firefly Studios	29. April 2005 Test ab S. 80
14 (12)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	3. Quartal 2005 12/04
15 (14)	▼	**Anno 3** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	4. Quartal 2005 04/05
16 (22)	▲	**Black & White 2** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Black & White Studios	2005 06/04
17 (33)	▲	**Empire Earth 2** Echtzeit-Straregie	Vivendi Mad Doc Software	29. April 2005 Test ab S. 88
18 (31)	▲	**Hitman 4: Blood Money** Action-Adventure	Eidos IO Interactive	2. Quartal 2005 04/05
19 (13)	▼	**Civilization 4** Runden-Strategie	Take 2 Firaxis Games	2005 -
20 (21)	▲	**Der Pate** Action-Adventure	Electronic Arts Electronic Arts	4. Quartal 2005 04/05
21 (27)	▲	**Neverwinter Nights 2** Rollenspiel	Atari Obsidian Entertainment	2006 -
22 (30)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
23 (41)	▲	**Earth 2160** Echtzeit-Strategie	Zuxxez/Deep Silver Reality Pump	2. Juni 2005 Vorschau ab S. 26
24 (44)	▲	**Spellforce 2** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	4. Quartal 2005 05/05
25 (28)	▲	**Knights of the Old Republic 3** Rollenspiel	Nicht bekannt Nicht bekannt	Nicht bekannt -
26 (29)	▲	**SWAT 4** Taktik-Shooter	VU Games Irrational Games	12. April 2005 Test in 04/05
27 (35)	▲	**Brothers in Arms 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	2006 -
28 (-)	NEU	**Die Sims 2: Nightlife** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	3. Quartal 2005 -
29 (26)	▼	**Dungeon Lords** Action-Rollenspiel	Crimson Cow Heuristic Park	6. Mai 2005 04/05
30 (19)	▼	**Star Wars: Empire at War** Echtzeit-Strategie	Lucas Arts Petroglyph	3. Quartal 2005 03/05
31 (25)	▼	**Return to Castle Wolfenstein 2** Ego-Shooter	Activision Nicht bekannt	Nicht bekannt -
32 (40)	▲	**Stargate SG-1** Ego-Shooter	Jowood Perception	Oktober 2005 -
33 (42)	▲	**Fallout 3** Rollenspiel	Bethesda Softworks Bethesda Softworks	Nicht bekannt -
34 (24)	▼	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2. Quartal 2006 -
35 (49)	▲	**The Bard's Tale** Rollenspiel	Ubisoft InXile Interactive	28. April 2005 05/04
36 (-)	NEU	**Jagged Alliance 2: Wildfire** Runden-Strategie	Zuxxez Entertainment I-Deal-Games	14. April 2005 Test ab S. 98
37 (47)	▲	**Codename Panzers: Phase Two** Echtzeit-Strategie	CDV Stormregion	Mai 2005 01/05
38 (-)	NEU	**Trackmania Sunrise** Rennspiel	Deep Silver Nadeo	27. April 2005 Test ab S. 116
39 (36)	▼	**Deus Ex 3** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	2006 -
40 (-)	NEU	**Star Wars Galaxies: Rage of the Wookiees** Online-Rollenspiel	Lucas Arts Sony Online Entertainment	Mai 2005 -
41 (-)	NEU	**X3: Reunion** Wirtschaftssimulation	Deep Silver Egosoft	4. Quartal 2005 -
42 (-)	NEU	**Juiced** Rennspiel	THQ Juice Games	17. Juni 2005 -
43 (46)	▲	**World Racing 2** Rennspiel	TDK Synetic	3. Quartal 2005 03/05
44 (-)	NEU	**Fable** Rollenspiel	Microsoft Lionhead	September 2005 Vorschau ab S. 50
45 (-)	NEU	**Worms 4: Mayhem** Rundenstrategie	Codemasters Team 17	2. Quartal 2005 -
46 (-)	NEU	**Ghost Recon 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Red Storm Entertainment	- 03/05
47 (-)	NEU	**Vietcong 2** Ego-Shooter	Take 2 Nicht bekannt	Nicht bekannt -
48 (-)	NEU	**Tomb Raider 7: Legend** Action-Adventure	Eidos Crystal Dynamics	3. Quartal 2005 -
49 (50)	▼	**Rainbow Six 4** Taktik-Shooter	Ubisoft Red Storm	Nicht bekannt 03/05
50 (-)	NEU	**Cossacks 2** Echtzeit-Strategie	CDV Entertainment Game World SCG	4. April 2005 Test ab S. 94

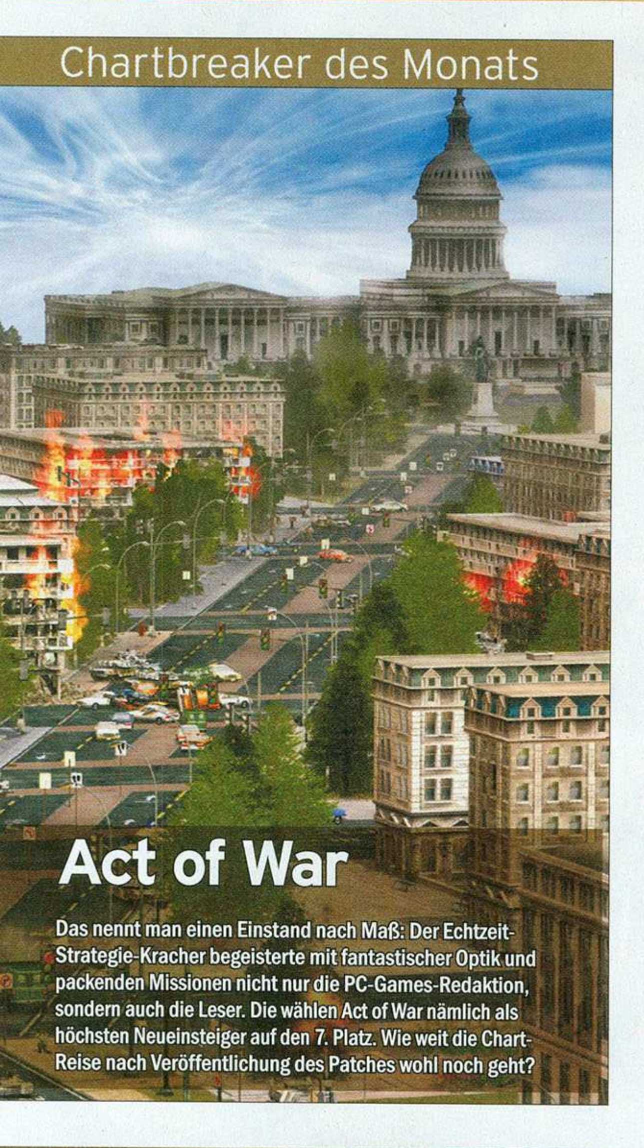


CASIO
tough tested for life.
G-SHOCK
Geh ans Limit – mit G-SHOCK.
Die neue, tough getestete Rough Rider
Kollektion von G-SHOCK.
Action hautnah: Gewinne mit G-SHOCK ein VIP
Banger Race Weekend. Infos: www.g-shock.de
www.g-shock.de
G-SHOCK
Tough Timepieces since 1983



Lesercharts

Chartbreaker des Monats



Act of War

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Echtzeit-Strategie-Kracher begeisterte mit fantastischer Optik und packenden Missionen nicht nur die PC-Games-Redaktion, sondern auch die Leser. Die wählen Act of War nämlich als höchsten Neueinsteiger auf den 7. Platz. Wie weit die Chart-Reise nach Veröffentlichung des Patches wohl noch geht?

Top 10 Deutschland

1. Splinter Cell 3: Chaos Theory
2. Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
3. Cossacks 2: Napoleonic Wars
4. Sacred Underworld
5. Silent Hunter 3
6. Brothers in Arms: Road to Hill 30
7. Die Sims 2
8. Act of War: Direct Action
9. Half-Life 2
10. Die Siedler: Nebelreich



Was spielt man in ...

1. World of Warcraft
2. Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
3. Die Sims 2
4. Silent Hunter 3
5. Doom 3
6. Half-Life 2
7. Flight Simulator 2004 Special Edition
8. Brothers in Arms: Road to Hill 30
9. Rome: Total War
10. Heroes of Might & Magic 4



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Half-Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
2	(5)	▲	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
3	(2)	▼	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
4	(3)	▼	Need for Speed: Underground 2	Rennspiel	89	12/04
5	(7)	▲	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
6	(4)	▼	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	90	04/05
7	(-)	NEU	Act of War	Echtzeit-Strategie	84	05/05
8	(6)	▼	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
9	(-)	NEU	Brothers in Arms: Road To Hill 30	Taktik-Shooter	81	05/05
10	(9)	▼	GTA Vice City	Action-Adventure	91	07/03
11	(8)	▼	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
12	(10)	▼	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
13	(18)	▲	Baldur's Gate 2 + Add-ons	Rollenspiel	89	11/00
14	(11)	▼	Vampire 2: Bloodlines	Rollenspiel	88	02/05
15	(-)	NEU	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Taktik-Shooter	91	07/02
16	(13)	▼	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
17	(20)	▲	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	83	01/05
18	(17)	▼	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
19	(12)	▼	Die Siedler: Das Erbe der Könige	Aufbau-Strategie	85	01/05
20	(21)	▲	Rome: Total War	Runden-Strategie	84	11/04
21	(15)	▼	Fußballmanager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04
22	(24)	▲	X 2: Die Bedrohung	Wirftschaftssimulation	82	03/04
23	(-)	NEU	Neverwinter Nights + Add-on	Rollenspiel	84	08/02
24	(16)	▼	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
25	(-)	NEU	Silent Hunter 3	Simulation	76	05/05

Dauerbrenner des Monats



Unreal Tournament 2004 (dt.) | Seit über einem Jahr zieht der prachtvolle Mehrspieler-Shooter einsam seine Charts-Runden. Auch wenn es diesen Monat einen Platz nach unten ging: Ein Ende ist noch lange nicht in Sicht. Selbst der Vorgänger **Unreal Tournament 2003 (dt.)** ist noch vertreten!

Absteiger des Monats



Anno 1503 + Add-on | Was ist denn da passiert? Nur knapp sicherte sich der Aufbau-Strategie-Klassiker Platz 24 und damit den Verbleib in der Bestenliste unserer Leser. Aber kein Wunder: Hauptspiel und Erweiterung sind längst durchgespielt und Nachschub ist frühestens Ende 2006 mit Anno 3 in Sicht.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike 1.6	Multiplayer-Shooter	85	05/04
2	(2)	–	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	94	02/05
3	(4)	▲	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
4	(3)	▼	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
5	(-)	NEU	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
6	(5)	▼	Counter-Strike: Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
7	(7)	–	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
8	(6)	▼	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
9	(8)	▼	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
10	(13)	▲	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
11	(12)	▲	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
12	(9)	▼	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
13	(11)	▼	Half-Life 2 Deathmatch	Multiplayer-Shooter	–	-
14	(10)	▼	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	89	12/04
15	(14)	▼	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
16	(15)	▼	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
17	(17)	–	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
18	(-)	NEU	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
19	(25)	▲	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	02/02
20	(18)	▼	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
21	(16)	▼	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
22	(-)	NEU	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
23	(19)	▼	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
24	(-)	NEU	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	83	01/05
25	(24)	▼	Age of Mythology + Add-on	Aufbau-Strategie	92	11/02

AUF DER HEFT-DVD

POLIZEIARBEIT Das neue Schild um Max Paynes Hals zeigt: Statt für die Drogenfahndung DEA arbeitet der Protagonist nun für die Polizei.

AKROBATISCH Um feindlichen Geschossen aus dem Weg zu gehen, hechtet Max im Notfall elegant zur Seite.

ÜBERMACHT Mit geballter Feuerkraft und dem coolen Zeitlupen-Modus kämpft Max Payne sich durch nicht enden wollende Scharen von schwer bewaffneten Schurken.

In Zusammenarbeit mit



Mod des Monats:

Max Payne 2: Chronicles

Neues Futter für Fans von Max Payne 2: Die Einzelspieler-Modifikation Chronicles füllt die Story-Lücke zwischen den beiden Max-Payne-Spielen.

INTERVIEW



CORWIN Alleiniger Entwickler von Chronicles.

PC Games: Wie zufrieden bist du mit **Chronicles**?

Corwin: „Wenn man bedenkt, dass ich allein an diesem Mod gearbeitet habe, bin ich sehr zufrieden mit den Reaktionen der Spieler. Manche sprachen über **Chronicles** von dem bis dato ‚besten Mod für **Max Payne 2**' – das freut mich sehr. Ich betrachte die Entwicklung jedoch mehr als Lehrstunde, die mir viel Spaß gemacht hat, nicht als ‚ernstes' Projekt."

PC Games: Welche Engine nutzt du für künftige Mod-Projekte?

Corwin: „Ich steige auf die großartige **Half-Life 2**-Engine um, die mir viele neue Features und Möglichkeiten bietet. Außerdem konnte ich bereits Erfahrungen mit dem **Half-Life**-Editor sammeln."

Ausgangspunkt des zusätzlichen Kapitels „Blood Bath" ist eine New Yorker Polizeiwache. Der ehemalige Drogenfahnder Max Payne verdingt sich nach dem aufreibenden Kampf gegen ein Kartell im ersten Spiel nun als Cop im „Big Apple". Sein erster Auftrag führt zur Befragung einiger Entführungszeugen an eine baufällige Brücke. Plötzliches Reifenquietschen und brüllende Männer unterbrechen die scheinbare Routine-Aufgabe: Unvermittelt taucht ein Trupp von vermummten Killern auf. Max zieht seine Dienstwaffe – endlich „Ermittlungsarbeit" nach seinem Geschmack. In den darauf folgenden Stunden kommt er den Entführern auf die Spur.

Feurige Matrix-Action

Die ausschließlich von einem einzigen Hobby-Entwickler kreierte Einzelspieler-Modifikation lebt genauso wie das Original von atemberaubenden Actionszenen. Aus der Verfolgerperspektive manövrieren Sie den schwarz gewandeten Max Payne strikt linear durch die drei weitläufigen Schauplätze, darunter das als Schlachthof getarnte Hauptquartier einer geheimen Gangsterbande. Alle paar Sekunden preschen schwer bewaffnete Feinde hervor. Dann ist es ratsam, die „Bullet Time" zu aktivieren: Als stünde die Zeit still, rauschen Kugeln deutlich sichtbar durch die Luft; die Spielfigur weicht auf Knopfdruck mit spektakulären Hechtsprüngen und Rollen im **Matrix**-Stil aus oder taucht einfach unter den Projektilen hinweg. Wenn Sie einen besonders verheerenden Treffer landen, schaltet die Kamera um und zeigt die letzten Sekunden des erledigten Gegners aus einer filmreifen Nahperspektive. Überhaupt hat **Chronicles** viel mit rasanten Actionstreifen gemein. Aus Pistolen, Gewehren und Schnellfeuerwaffen dringen beim Schießen Flammenstöße, auf die jeder Feuerspucker neidisch wäre – wenig realistisch, aber ungemein schön anzusehen. Unter seiner Lederkutte verbirgt Max Payne ein beachtliches Arsenal von Schießprügeln, von handlichen Maschinenpistolen bis zum schweren Sturmgewehr. Die Munition geht so gut wie nie aus, weil erledigte Widersacher volle Magazine hinterlassen. Zusätzlich zum beschriebenen Einsatz enthält **Chronicles** 13 Bonuslevels, die nicht in die Story eingebunden sind. Obwohl ursprünglich vier Folgen von **Chronicles** vorgesehen waren, will der Autor leider aus Zeitgründen keine mehr veröffentlichen. (js)

Runterladen lohnt!

Neben **Max Payne 2: Chronicles** empfehlen wir Ihnen folgende Mods (geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf www.extreme-players.de ein):

- Call of Duty: German Front: **8280**
- Far Cry: Tacto v1.5 **8276**
- UT 2004: Frag Ops v2.16 **8261**

BOILING POINT
ROAD TO HELL

„Boiling Point bringt mein Blut wahrlich zum Kochen: das Beste aus GTA und Far Cry (dt.) in einem einzigen Spaßpaket."
PC Games 01/05

SIE SIND DAS GESETZ DES DSCHUNGELS

Überleben Sie Südamerika. 625 Quadratkilometer waffengeladene Action mit tausenden von Bewohnern erwarten Sie.

ERHÄLTLICH AB MAI 2005

www.atari.com/boilingpoint









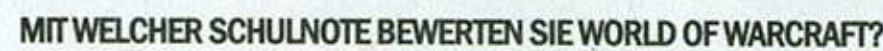
ATARI

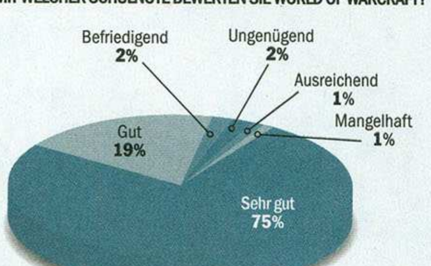

RELEASE: 02. JUNI 2005
STRATEGIEHAMMER
Mit Earth 2160 zieht ein Orkan am Strategie-Himmel auf, der uns umgeblasen hat.
- PC Action 09/04 -
BOMBASTISCHE OPTIK
Die brandneue Earth-4 Engine ist wegweisend für das Genre
- PC Games 02/05 -
STRATEGIE-KNALLER EARTH 2160
Heute ist schon morgen
- ComputerBild Spiele 10/04 -
It looks gorgeous and very deep and swallow the RTS junkie alive
- IGN 03/05 -
Its look and feel are light years ahead of the rest of the real-time strategy genre
- Gamespot 03/05 -
Ingame Footage
Sceeenshots auf ATI X800 XL
Reality pump
PC DVD ROM
ATI
WWW.EARTH2160.COM
Graphics made with Maya
Alias
ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG
DEEP SILVER



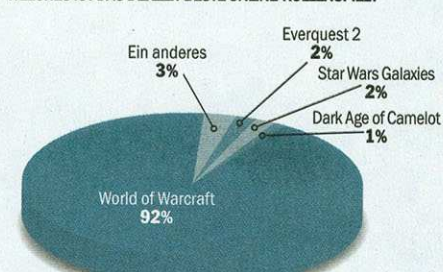
World of Warcraft

Ganz Europa ist im World-of-Warcraft-Fieber. Wir wollten von 2.000 Lesern wissen, warum Blizzards Online-Rollenspiel eine so große Faszination ausübt.





WELCHES IST DAS DERZEIT BESTE ONLINE-ROLLENSPIEL?



DIE MONATLICHE SPIELGEBÜHR ...



World of Warcraft überzeugt durch die riesigen Spiellandschaften, gigantisch viele Möglichkeiten und seine gewaltige Community. Die monatliche Gebühr finde ich etwas überteuert. Es wäre besser, nach Spielzeit abzurechnen. Beispiel: 100 Stunden **WoW** kosten 5 Euro. Dann würde **WoW** noch mehr Leute ansprechen.

Jonas Stein, Schüler aus Witten

Zugegebenermaßen stand ich dem Hype um **WoW** anfangs sehr skeptisch gegenüber. Aber mittlerweile kann ich ihn nachvollziehen. Der Einstieg ist einfach und die Langzeitmotivation enorm. Das einzige Manko ist eigentlich nur der Chat. Dort geht es manchmal zu wie im Kindergarten.

Jörg Dacher, Programmierer aus Münster

WoW ist viel zu einfach und langweilt mich als alten **Gothic**-Veteranen bereits nach wenigen Stunden. Der Hauptgrund, warum ich **WoW** nicht weiterspiele, ist aber die monatliche Gebühr.

Christian Koch, Student aus Gera

Auch wenn **WoW** mein erstes Online-Rollenspiel ist und ich keine Vergleichsmöglichkeiten habe, steht für mich schon jetzt fest: Dieser Titel ist ein Meisterwerk. Man hat nicht nur das Gefühl, in einer lebendigen Welt unterwegs zu sein, das Spielprinzip macht obendrein unglaublich süchtig.

Christian Paquette, Azubi aus Bad Kreuznach

WoW ist ganz klar eines der besten Online-Rollenspiele auf dem Markt. Hier stimmt einfach alles. Die Quests sind abwechslungsreich, die liebevoll gestaltete Welt besitzt viel Atmosphäre und man hat ständig Lust, weiterzuspielen. Stellt sich bloß die Frage: Wie lange noch? Denn irgendwann erreicht man Level 60 und kennt jeden Winkel. Wenn die versprochenen Erweiterungen (Battlegrounds, Honor-System) auch neue Klassen und Rassen bieten, habe ich aber keine Bedenken, dass **WoW** mich auch weiterhin bei der Stange hält.

Marcus Heck, Altenpfleger aus Rastatt

Blizzard liefert mit **World of Warcraft** den Beweis, dass die Zukunft der Computerspiele im Internet liegt. Gemeinsam mit Tausenden Menschen Abenteuer erleben, übt auf mich eine gewaltige Faszination aus.

Andreas Joecks, Student aus Berlin

Wenn ich bonbonfarbene Knubbel sehen will, die über den Bildschirm wuseln, kann ich auch in den Keller gehen und **Super Mario 2** spielen. Der Mangel an ästhetischen Reizen hemmt etwas den Eifer, sich neue Rüstungsgegenstände zu besorgen. Die Charaktere sehen einfach ziemlich bescheiden aus. Ansonsten herrscht bei **World of Warcraft** der übliche Blizzard-Effekt. Ich kam, ich sah, ich ward für Monate nicht mehr gesehen …

Nikolai Plößer, Student aus Gladbach

Ein klasse Spiel! Das Einzige, was mir Sorgen bereitet, ist das enorme Suchtpotenzial. Hoffentlich leiden mein soziales Leben und mein Studium nicht noch mehr darunter.

Michael Lübke, Student aus Triebel

Eigentlich stand ich Online-Rollenspielen immer etwas skeptisch gegenüber. Ich konnte mir einfach nicht vorstellen, so viel Geld für einen einzigen Titel zu bezahlen. **WoW** hat mich jetzt eines Besseren belehrt! Selten war ich nach einem Spiel so süchtig.

Sebastian Brandt aus Essen

WoW ist einer der besten Titel des Genres. Wer hätte von Blizzard auch etwas anderes erwartet? **WoW** fesselt wochenlang an den Bildschirm, ohne auch nur ein bisschen langweilig zu werden. Sehr hoch rechne ich **WoW** die Einsteigerfreundlichkeit an. Dank ihr werden auch Gelegenheitsspieler glücklich.

Sven Anders, Student aus Beucha

Ich verstehe den Hype um dieses durchschnittliche Spiel nicht. **WoW** ist mir viel zu simpel. Sicher ist es Blizzard gelungen, ein einsteigerfreundliches Produkt auf die Beine zu stellen. Aber mir als erfahrenen Rollenspieler bietet **Everquest 2** deutlich mehr – von der besseren Grafik ganz zu schweigen. Wenn ich ein Comic-Abenteuer erleben will, dann höchstens mit **City of Heroes**.

Fabian Sommer aus Berlin

Seit langem wieder ein Spiel, das mich an den PC fesselt. Besonders positiv ist mir neben der netten Grafik, der tollen Atmosphäre und dem leichten Spieleinstieg die freundliche, hilfsbereite Community aufgefallen. Schade nur, dass am ersten Verkaufstag die Server hoffnungslos überlastet waren und ich Wartezeiten von rund 45 Minuten hinnehmen musste. Nichtsdestotrotz ist **WoW** ein Pflichtkauf für jeden Rollenspielfan.

Philipp Poltermann, Schüler aus Rostock

Ein Hammerspiel, nur an der Grafik muss Blizzard noch ordentlich feilen. Sonst spielt in einem Jahr kein Mensch mehr **WoW**.

Stefan Fiala, Student aus Wien

Gut, besser, **World of Warcraft**! Die Spieltiefe sucht ihresgleichen, ebenso der Umfang. Selten bekam man so viel für sein Geld geboten. Egal ob man allein oder in der Gruppe unterwegs ist, **WoW** fesselt immer. Ständig jagt man einer neuen Quest hinterher, sucht bessere Ausrüstung, erhält mehr Erfahrungspunkte und, und, und. Die Community sollte allerdings ihre flapsige Ausdrucksweise auf den reinen Rollenspiel-Servern ändern.

Nils Ermanns, Pfleger aus Wuppertal

Ein Spiel zum Vollpreis zu verkaufen und dann auch noch monatlich Geld dafür zu verlangen, finde ich ziemlich frech. Das kann sich ja kein Mensch leisten. Vor allem, weil **WoW** ja auch für Gelegenheitsspieler geeignet sein soll. Wer blättert bitte schön rund 13 Euro im Monat für drei Stunden Spielen auf den Tisch? Das lohnt sich höchstens für Jugendliche, die den ganzen Tag Zeit haben und den Spaß von den Eltern bezahlt bekommen. Ich und meine Freunde boykottieren diese Preispolitik – obwohl wir sehr gern **WoW** gespielt hätten.

Melanie Tietjen, Studentin aus Bremen

WoW ist mein erstes Online-Rollenspiel und wohl auch mein letztes – natürlich im positiven Sinne. Noch nie hat mich ein Titel so sehr in seinen Bann gezogen.

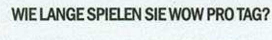
Marcel Kühn, Schüler aus Brake

Alles in allem gefällt mir **World of Warcraft** sehr gut. Leider wird das Spielprinzip auf Dauer etwas öde. Man nimmt Quests an, tötet Monster und bringt Gegenstände zurück. Hoffentlich beschert uns das Battlegrounds-Update etwas mehr Abwechslung.

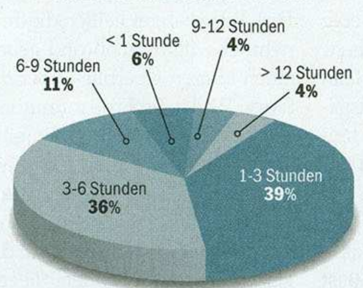
Julian Pachernegg, Schüler aus Grafendorf

World of Warcraft gehört auf die Liste legaler Drogen! Ich kann einfach nicht aufhören …

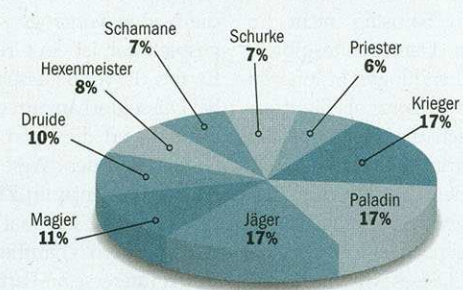
Thomas Sauerwald, Bankkfm. aus Hagen



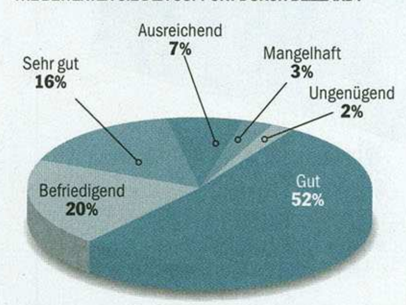
WIE LANGE SPIELEN SIE WOW PRO TAG?



WELCHE CHARAKTERKLASSE SPIELEN SIE?



WIE BEWERTEN SIE DEN SUPPORT DURCH BLIZZARD?





PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- Vollversion Earth 2160
- Zuxxez-Spielepaket
- Earth-2160-T-Shirt

Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Earth 2160

PC Games spendierte sieben Lesern einen Trip auf den Mars. Ob sich die Reise gelohnt hat, erfahren Sie hier.

Dass in Worms der wunderschöne Dom St. Peter steht und die Stadt am Rhein alljährlich die berühmten Nibelungen-Festspiele veranstaltet, interessiert Nikolay, Bernhard, Thomas, Hans-Peter, Tobias, Benjamin und Martin an diesem Samstag nicht im Geringsten. Denn heute gibt es für die sieben jungen Männer in Worms Wichtigeres als Sightseeing, nämlich die Teilnahme am PC Games Sneak Peek. Bevor Sie sich wundern, warum die Herren der Schöpfung nicht in die Redaktion nach Fürth gekommen sind: Dieses Mal findet die beliebte Leseraktion ausnahmsweise nicht bei PC Games statt, sondern direkt vor Ort beim Hersteller des Spiels. Als Tobias am Tag zuvor erfährt, dass Zuxxez Entertainment der Gastgeber sein würde, ist ihm sofort klar, um welchen Titel es sich handeln muss: **Earth 2160**. Dass er bereits die beiden Vorgänger ausgiebig gespielt hat, ist ein Grund mehr für ihn, die weite Reise von Haan bei Düsseldorf anzutreten. Insgesamt dauert die Fahrt fast dreieinhalb Stunden. Wesentlich näher hat es Benjamin Ziegler aus Frankfurt, der sich mal eben von seinen Eltern chauffieren lässt. Deren Interesse an **Earth 2160** ist übrigens etwa so groß wie das eines Shooter-Fans an einer Flugsimulation. Shopping im nahe gelegenen Mannheim ist also angesagt.

Um 10:30 Uhr ist es dann endlich so weit. Zuxxez-Vorstandsvorsitzende Alexandra Constandache und Produzent Dirk P. Hassinger heißen die Teilnehmer willkommen und geben einen kurzen Überblick über die Story: Weil's die Erde zumindest seit **Earth 2150** nicht mehr gibt, ist die Menschheit im Jahr 2160 auf der Suche nach einer neuen Heimat. Die erste Station führt auf den Mars. Doch kaum hat die Kolonisierung begonnen, fliegen erneut die Fetzen zwischen den



HANS-PETER ÜBER EARTH 2160: „**Earth 2160** stellt einen weiteren Meilenstein in der Entwicklung europäischer Computerspiele dar. Die Grafik-Engine setzt die faszinierende Welt des Mars glaubhaft in Szene und überzeugt mit feinen Details. Die Steuerung ist viel einfacher als beim Vorgänger. Wenn die Entwickler noch den Tech-Tree verbessern, bin ich wunschlos glücklich."

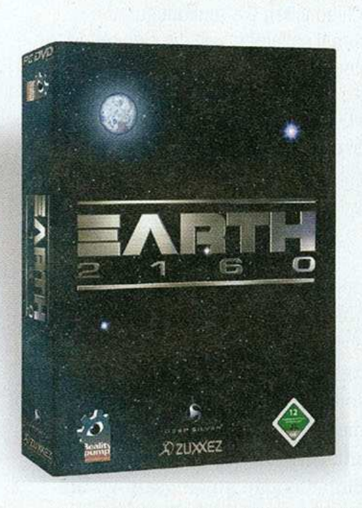
»Die Grafik ist genial.«

NAME: Benjamin Ziegler
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Schüler
ZULETZT GESPIELT: Splinter Cell 3, Unreal Tournament 2004 (dt.)

BENJAMIN ÜBER EARTH 2160: „Der dritte Teil der Serie ist mindestens so gut wie seine Vorgänger. Besonders die Grafik ist einfach nur klasse. Allerdings fällt der Spieleinstieg aufgrund der komplexen Upgrades und der vielen Einheiten etwas schwer."

Interaktives Verpackungsdesign

Damit Earth 2160 auch im Regal eine gute Figur macht, liefert Zuxxez das Echtzeitstrategiespiel in zwei Versionen aus.



Den Anfang macht am 2. Juni die Standardversion, die für die üblichen 50 Euro angeboten wird. Wobei von Standard kaum die Rede sein kann: In der Hülle der Pappschachtel ist ein Bewegungsmelder angebracht, der bei Annäherung eine LED-Lampe aktiviert. Außerdem liegen eine Soundtrack-CD, der Technologiebaum als Poster und ein 144-seitiges Handbuch bei. Etwa zwei Wochen später folgt dann die Sammler-Edition in Form eines edlen Aluminiumkoffers. Zum Preis von rund 90 Euro sind obendrein sämtliche Vorgängertitel und voraussichtlich ein T-Shirt oder eine Making-of-DVD enthalten.



ÜBERFALLKOMMANDO Kampfpanzer haben die Verteidiungszäune durchbrochen und eröffnen das Feuer auf diese gewaltige Basis der Lunar Corporation.

drei bekannten Streithähnen LC, ED und UCS. Im späteren Verlauf mischt sich sogar noch eine vierte Partei in den Konflikt ein, die Aliens. **Earth 2160** spielt übrigens nicht ausschließlich auf dem roten Planeten. Es verschlägt Sie unter anderem auch auf den Jupitermond Io und den Saturntrabanten Titan. Doch so weit werden die Leser heute nicht kommen. Bereits an einer einzigen der 28 enthaltenen Missionen hat man nämlich rund zwei bis drei Stunden zu knabbern.

Optionen ohne Ende

Bevor sich mit Hans-Peter, Tobias, Thomas und Benjamin die erste Gruppe an den vier aufgebauten Testrechnern in die Science-Fiction-Schlachten stürzt, ist erst einmal die Steuerungskonfiguration angesagt. **Earth 2160** bietet hier mehr Optionen als jedes andere Echtzeit-Strategiespiel. Sie können nicht nur festlegen, mit welcher Maustaste Sie Einheiten selektieren und Angriffsbefehle erteilen, sogar die Kameraführung, also ob die Ansicht genretypisch beim Zoomen kippt oder komplett frei beweglich ist, lässt sich modifizieren.

Auch wenn es schon ein paar Jährchen her ist, dass Hans-Peter **Earth 2150** gespielt hat, findet sich der 27-Jährige im Nachfolger rasch zurecht. Kein Wunder, während des ersten Einsatzes gibt das Programm immer wieder nützliche Tipps. Zum Beispiel, dass der Held, ein gewisser ED-Major Micheal R. Falkner, auf keinen Fall sterben darf. Besonders angetan hat es dem Schwaben der Nebel des Krieges: „Die Idee, unerforschte Gebiete als eine Art Bildstörung darzustellen, finde ich klasse."

Die Mauer muss weg!

Tobias steht derweil vor einem Rätsel: „Wie baue ich ein Tor in eine Mauer? Bei **Age of Empires** ging das ganz einfach." Glücklicherweise ist Dirk P. Hassinger rasch zur Stelle und weiß Rat: „Du musst den Wall an der gewünschten Stelle erst abreißen. Dann kannst du einen Durchgang konstruieren." Da beinahe alle Kandidaten dasselbe Problem haben, will Zuxxez dieses Feature bis zum Release vereinfachen. Außerdem weist Alexandra Constandache darauf hin, dass es überhaupt nichts bringe, die Mauern wie Tobias und Hans-Peter mit Verteidigungsgeschützen zuzupflastern. „Die Geschütztürme der Eurasian Dynasty sind mobil und bewegen sich bei Feindkontakt automatisch in Richtung der Bedrohung." „Das ist wirklich sehr



LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Earth 2160

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Grafik



Leser: Die Grafik hat die Erwartungen unserer Leser mehr als übertroffen. Selbst wenn man näher ins Geschehen hineinzoomt, sehen die Einheiten und das Terrain besser aus als bei manchem Ego-Shooter.

PC Games: Trotz seiner grafischen Oppulenz gibt sich **Earth 2160** bei den Hardware-Anforderungen äußerst genügsam. Eine gute Grafikkarte (Geforce 3 aufwärts) sollte es aber schon sein.

Einsteigerfreundlichkeit



Leser: Fast alle Tester empfanden den Einstieg als unproblematisch. Ein paar wenige hatten zu Beginn kleinere Probleme beim Basisbau, die aber nach kürzester Zeit bewältigt waren.

PC Games: Die Kenntnis der Vorgänger ist nicht nötig. Auch wer noch nie einen **Earth**-Titel gespielt hat, findet sich nach ein paar Minuten in der Science-Fiction-Welt zurecht. Dafür sorgt die erste Mission, die als Tutorial verpackt ist.

Künstliche Intelligenz



Leser: Die Wegfindung ist schlichtweg genial. Selbst wenn man die Einheiten in unerforschtes Gebiet schickt, verlaufen sie sich nicht. Außerdem greift der Computer vorwiegend in Gruppen und mit unterschiedlichen Waffenkonfigurationen an. Manchmal scheinen sich die eigenen Truppen aber ein wenig zu behindern.

PC Games: Die Computer lernt dazu und passt seine Strategien dem Spielstil des Gegners an.

praktisch!", kommentiert Thomas, der gerade dabei ist, Veteranensoldaten aus den Fängen des Gegners zu befreien. Kaum sind die erfahrenen Kriegsgefangenen gerettet, lässt der Speditionskaufmann die hinzugewonnenen Elitetruppen in seine Panzer einsteigen und erhöht dadurch deren Leistungsfähigkeit. Clever! Benjamin, der noch einmal von vorne anfangen musste, weil er seine Basis völlig verbaut hatte und dadurch die Gegnerwellen nicht richtig abwehren konnte, ist von der neuen Grafik total begeistert: „Wow! Optisch gibt es nichts Vergleichbares im Strategiegenre. Da sieht selbst **Schlacht um Mittelerde** alt aus." Ganz Unrecht hat der 16-jährige Schüler nicht. Selbst bei der höchsten Zoomstufe strotzen die Einheiten und Gebäude nur so vor Details.

Auf zur zweiten Runde

Gegen Mittag dürfen endlich auch Nikolai, Bernhard und Martin Hand an das neueste Werk von Reality Pump legen und lösen die erste Gruppe ab. Nikolai legt gleich los, als hätte er die letzten Tage nichts anderes gemacht, als **Earth 2160** zu spielen. Im Handumdrehen steht die Basis inklusive Verteidigungsanlagen. Da ihm Forschung und Einheitenbau zu langsam vorangehen, nutzt er die Zeitbeschleunigung. Diese dreht die Uhr pro



»Geniales Spiel!«

BERNHARD ÜBER EARTH 2160: Schon jetzt ein tolles Spiel mit einer super Musikuntermalung. Am besten haben mir die unzähligen Kombinationsmöglichkeiten bei der Bewaffnung meiner Einheiten gefallen.

NAME: Bernhard Leimbrock
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Schüler
ZULETZT GESPIELT: GTA Vice City, Half-Life 2



»Tolle Soundeffekte!«

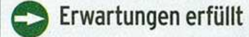
NAME: Thomas Kroner
ALTER: 26 Jahre
BERUF: Speditionskaufmann
ZULETZT GESPIELT: Stronghold Crusader, Half-Life 2

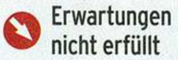
THOMAS ÜBER EARTH 2160: Ich hatte sehr viel Spaß mit der Beta-Version. Allein der gewaltige Tech-Tree sorgt für enorme Langzeitmotivation. Die Einheiten sind schon jetzt recht gut ausbalanciert – bis auf die Alienrasse, die ich als zu mächtig empfand.

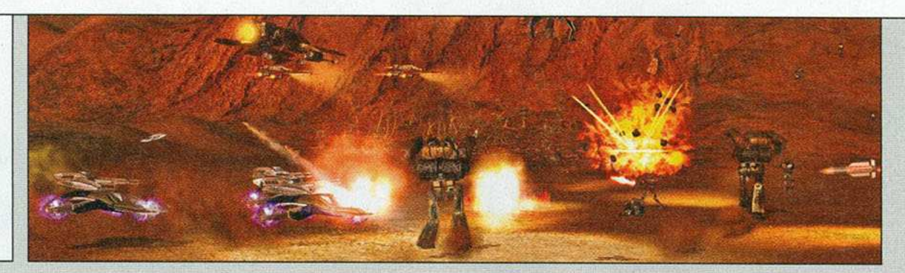
Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.


Erwartungen übertroffen


Erwartungen erfüllt


Erwartungen nicht erfüllt



Virtuelle Agenten



Leser: Die virtuellen Agenten erleichtern – sofern genügend Ressourcen vorhanden sind – die Arbeit enorm. Besonders Einsteiger werden sich über dieses innovative Feature freuen.

PC Games: Jeder der zwölf Spezialisten besitzt eine eigene Persönlichkeit. Es kann beispielsweise passieren, dass Agenten eine Abneigung gegen Ihre Partei haben und es zu Streitigkeiten kommt. Passen Sie auf, wen Sie engagieren!

Spielkarten



Leser: Die gespielten Karten empfanden fast alle Tester als gelungen. Durch die Höhenunterschiede ergeben sich zahlreiche taktische Möglichkeiten. Leider wirken die Maps auch etwas lieblos und detailarm. Es gibt kaum Bäume und Sträucher, worunter die Abwechslung leidet.

PC Games: Die Maps waren noch nicht ganz fertig. Zuxxez wird die Landschaften bis zum Release noch deutlich „verschönern".

Forschungsmenü



Leser: Das Forschungsmenü (Tech-Tree) wurde von allen Lesern kritisiert. Es ist zu unübersichtlich und lässt sich viel zu langsam scrollen. Die übrigen Menüs und die Benutzerführung fanden hingegen großen Anklang.

PC Games: Im Multiplayer-Modus geht durch die lahme Scroll-Geschwindigkeit wertvolle Zeit verloren. Zuxxez hat die Kritik zur Kenntnis genommen und bessert bereits nach.

Tastendruck eine ganze Minute weiter – es sei denn, Feinde nähern sich. Dann tickt der Zeiger wieder ganz normal. Um den Teilnehmern die Möglichkeit zu geben, auch mal eine andere Partei als nur die ED zu spielen, fordert Dirk P. Hassinger die Kandidaten schließlich auf, ihr Glück aufseiten der Lunar Corporation im Skirmish-Modus zu versuchen. Auch mit dem Mondvolk scheint Nikolai zunächst kein Problem zu haben. Bis er plötzlich laut auflacht: „Wie ungeschickt von mir. Ich habe den Laserzaun so positioniert, dass er durch meine eigenen Gebäude geht und diese röstet." Durch den Bau von mehreren Lagerhallen erhöht Nikolai so lange das Einheitenlimit, bis er schließlich eine gewaltige Armee zusammenhat, um Massenschlachten zu führen. Dabei geht er äußerst geschickt vor und setzt das Terrain und die verschiedenen Feuerreichweiten seiner Verbände gekonnt ein.

Ein völlig anderer Spielertyp ist Bernhard. Er setzt mehr auf die Defensive und gibt sich viel Mühe, einen übersichtlichen Stützpunkt aus dem Boden zu stampfen. Beim Kämpfen hat der Gymnasiast allerdings große Schwierigkeiten. Nicht etwa, weil er zu wenig Krieger produziert hat, sondern weil er sich nicht von der Ich-Perspektive losreißen kann. Alexandra Constandache



HOCH HINAUS Im Gegensatz zu allen anderen Parteien baut das Mondvolk, die Lunar Corporation, ihre Basen in die Höhe und spart dadurch jede Menge Platz.

»Ein würdiger Nachfolger«



THOMAS ÜBER EARTH 2160: Ein sehr gelungenes Echtzeit-Strategiespiel mit prächtiger Grafik, das sich vor dem Vorgänger nicht verstecken braucht. Schade nur, dass die Levels in der Beta noch etwas detailarm waren.

ÜBERSICHT IST TRUMPF Über ein Extrafenster (oben links) können Sie sich die Ansicht einer x-beliebigen Einheit einblenden lassen. Das sorgt für Durchblick.

schüttelt verzweifelt den Kopf: „Das ist doch kein Ego-Shooter. So gewinnst du nie!" „Mir egal", kontert Bernhard. „Ich finde die Grafik in dieser Ansicht so wundervoll, da kann ich einfach nicht anders. Außerdem, wozu gibt es denn eine Speicherfunktion?"

Völlig unbeeindruckt von den Eskapaden seines Nachbarn gibt sich Martin. Er spielt sehr konzentriert und schafft es als Einziger in der kurzen Zeit in die zweite Kampagnenmission der ED. Nicht ganz zufrieden ist er mit den Mauern: „Schade, dass man jeden Turm einzeln setzen muss." Richtig gut gefallen haben ihm hingegen – genauso wie dem Rest – die virtuellen Agenten. Die kosten zwar eine Menge Kohle, nehmen einem dafür aber auch viel Arbeit ab. Beispielsweise den Basisbau oder das Ressourcenmanagement. Daneben gibt es auch Agenten für den Kampf. Die einen verleihen den Einheiten einen Erfahrungsbonus, andere fungieren als Sniper oder Sprengstoffexperten.

Die Außerirdischen kommen

Bevor die Teilnehmer in einer Diskussionsrunde Dirk P. Hassinger und Alexandra Constandache mit Fragen bombardieren (siehe Kasten unten), steht noch ein kurzes Multiplayermatch an. Thomas und Hans-Peter schwören auf die LC, Tobias bleibt der ED treu und Benjamin entschei-

PC-Games-Leser im Gespräch mit Zuxxez

„Die Tunnelsysteme sorgten im Multiplayer-Modus immer für Frusterlebnisse."



Dirk P. Hassinger, Produzent

Martin Letkemann: Ich habe die Tunnelsysteme des Vorgängers vermisst. Habt ihr diese weggelassen?

Hassinger: „Ja, aus mehreren Gründen. Die Tunnels hat niemand gerne benutzt. Viele Leute fanden es störend, dass man auf mehreren Ebenen spielen sollte. Besonders im Multiplayer-Modus sorgten die unterirdischen Gänge für Frust. Außerdem sind manche Einheiten in **Earth 2160** so groß, dass ein Tunnelsystem unrealistisch breit und hoch sein müsste."

Tobias Guttenberger: Warum kann ich auf der Karte unerforschte Gebiete anklicken und Einheiten dorthin schicken?

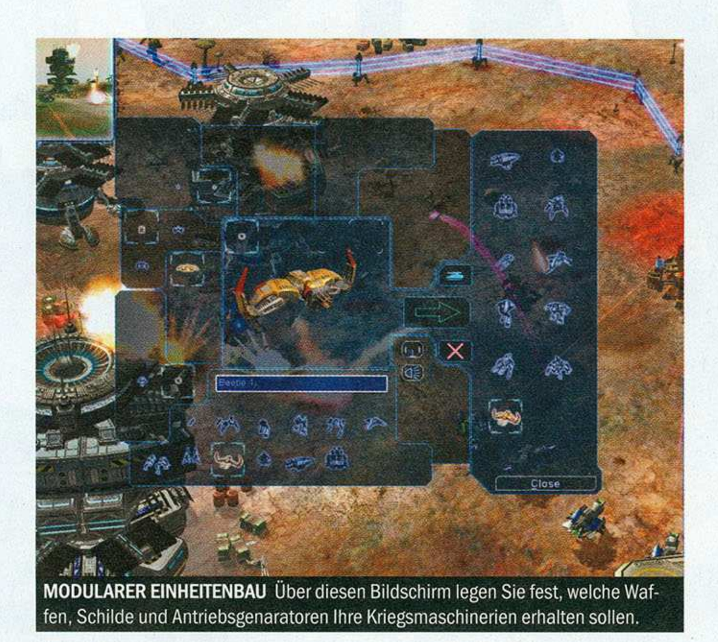
Constandache: „**Earth 2160** ist ein Strategie- und kein Rollenspiel. Normalerweise schickt man seine Truppen über die Minimap auf Entdeckungstour, sobald die Basis steht. Deswegen gibt es auch das Picture-in-Picture-Fenster. So weißt du immer, was deine Kundschafter tun."

„Wird sich das Gruppentempo der langsamsten Einheit noch anpassen?"

Hans-Peter Semmler: Es wäre gut, wenn sich das Gruppentempo der langsamsten Einheit anpassen würde. Im Moment ziehen die schnellen davon.

Hassinger: „Dieser Punkt ist uns bekannt. Wir beabsichtigen, dass sich die Einheiten nur bis zu einer bestimmten Distanz voneinander entfernen können. Wie weit das sein wird, hängt von der maximalen Feuerreichweite der „Hintermänner" ab."




MODULARER EINHEITENBAU Über diesen Bildschirm legen Sie fest, welche Waffen, Schilde und Antriebsgenaratoren Ihre Kriegsmaschinerien erhalten sollen.

det sich für die Aliens. Letztere spielen sich völlig anders als die restlichen Rassen. So gibt es beispielsweise keinen richtigen Basisbau. Den Außerirdischen genügt eine Wasserquelle, an der sie sich klonen. Neue Einheitentypen erhält man hingegen durch Mutation. Einen herben Rückschlag muss Hans-Peter einstecken, als er Tobias' Stützpunkt mit Schallkanonen angreifen will. Diese zeigen nämlich nur gegen Einheiten Wirkung, nicht aber gegen Gebäude. Beim zweiten Versuch gelingt es ihm schließlich, mit Flugzeugen die Mauern zu überwinden und das wichtige Koloniezentrum zu zerstören. Auch Thomas setzt er kurz darauf fast schachmatt. Benjamin hat sich unterdessen eine gewaltige Alien-Armee herangezüchtet und holt zum alles entscheidenden Vernichtungsschlag aus: „Ich hoffe, deine Luftabwehr steht." Hans-Peter zeigt sich entsetzt: „Äh, Luftabwehr? Ich habe doch gar keine. Die habe ich ganz vergessen. Verdammt!" Kurz darauf folgt eine Szene, die aus Roland Emmerichs Actionknüller **Independence Day** stammen könnte. Riesige Alien-Schiffe bedecken den Himmel und vernichten alles, was ihnen in die Quere kommt. Was für ein Tag! (bb)

»Hervorragende Wegfindung«

TOBIAS ÜBER EARTH 2160:
Earth 2160 ist ein durch und durch gelungenes Spiel. Die Grafik und insbesondere der innovative Basisbau überzeugen. Mich haben lediglich ein paar Kleinigkeiten gestört. Beispielsweise, dass wendige Einheiten in Gruppen die langsameren einfach abhängen und vorneweglaufen.

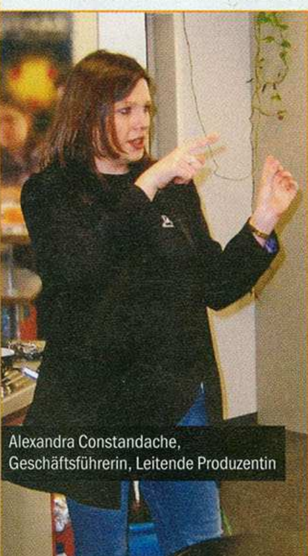

NAME: Tobias Guttenberger
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Schüler
ZULETZT GESPIELT: World of Warcraft, Morrowind

»Mal was anderes!«

NIKOLAY ÜBER EARTH 2160:
Earth 2160 ist mehr als eine schicke Grafik-Demo und hebt sich positiv vom Strategie-Einerlei ab. Lediglich das komplexe Einheitenmanagement bereitet mir Sorge. Hier könnten sich Gelegenheitsspieler leicht überfordert fühlen. Aber es gibt ja zum Glück die virtuellen Agenten.


NAME: Nikolay Leischner
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Abiturient
ZULETZT GESPIELT: American McGee's Alice, Sacrifice

„Earth 2160 testen wir auf 50 unterschiedlichen Rechnerkonfigurationen."


Alexandra Constandache, Geschäftsführerin, Leitende Produzentin

Thomas Kroner: Wird es ein Add-on geben? Wenn ja, worum geht es darin?
Hassinger: „Ende des Jahres wollen wir eine Erweiterung veröffentlichen. Im Moment läuft die Konzeptphase der Story. Viele interessante Dinge haben es nicht in **Earth 2160** geschafft. Diese würden wir gern im Add-on nachliefern. Beispielsweise eine Dinosaurierwelt."

Nikolay Leischner: Wie wichtig ist euch die Qualitätssicherung?
Constandache: „Die Vergangenheit hat gezeigt, dass wir viel Wert auf ausgereifte Produkte legen. Der Großteil unserer Spiele brauchte keine Patches. Vielmehr lieferten wir Erweiterungen nach. **Earth 2160** testen wir zum Beispiel intern auf 50 unterschiedlichen Rechnerkonfigurationen. Außerdem arbeiten wir mit Ati und Nvidia zusammen."

„Theoretisch könnte man mit dem Editor das ganze Spiel noch mal nachbauen."

Benjamin Ziegler: Wird es einen Editor geben?
Hassinger: „Ja, **Earth 2160** wird ein Editor beiliegen. Dieses Programm ist eine Kombination aus Adobe Photoshop, Alias Maya, Adobe After Effects und Adobe Premiere. Neben eigenen Filmen lassen sich auch Karten und geskriptete Ereignisse erstellen sowie sämtliche Eigenschaften der Spielwelt verändern. Theoretisch könnte man das komplette Spiel noch mal nachbauen. Die Bedienung ist simpel. Jeder, der bereits mit Grafikprogrammen Erfahrung hat, kommt auf Anhieb zurecht."



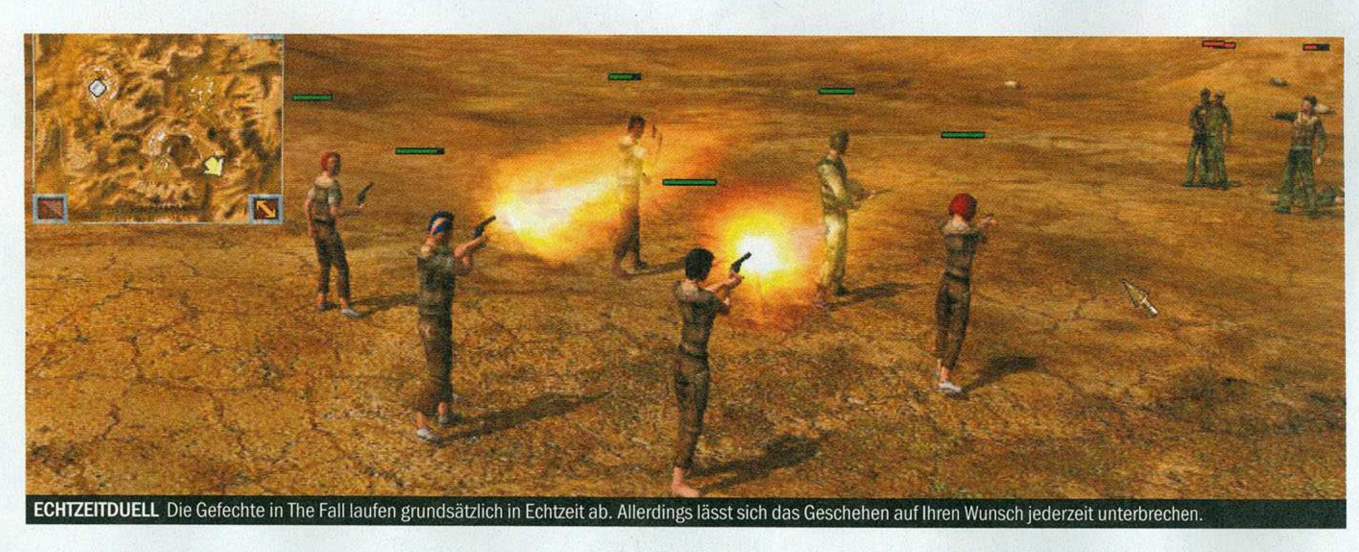


CITY-FLAT
€6,99
pro Monat*
IN VIELEN DEUTSCHEN GROSS-STÄDTEN VERFÜGBAR. GLEICHER PREIS FÜR ALLE DSL-GESCHWINDIGKEITEN!
Flensburg
Kiel
Lübeck
Hamburg
Berlin
Hannover
Essen
Gelsenkirchen
Dortmund
Düsseldorf
Köln
Leverkusen
Dresden
Bonn
Kerpen
Frankfurt
Mannheim
Nürnberg
Karlsruhe
Stuttgart
München
Freiburg
DEUTSCHLAND-FLAT
€9,99
pro Monat*
IN VIELEN ANSCHLUSSBEREICHEN VERFÜGBAR. GLEICHER PREIS FÜR ALLE DSL-GESCHWINDIGKEITEN!
& PHONE
DSL
Message
Festnetz
Internet
Power
BIS ZU 3.072 KBIT/S
info
MESSAGE-BOX
PARALLEL CALL
KOSTENLOS
VIDEO-TELEFONIE
1&1
www.1und1.de

Mach's Maxi

Maximaler Spaß zum minimalen Preis: Hersteller erkennen die Bedeutung von langfristiger Unterstützung – mal als Wiedergutmachung, mal als Bonus.

Sechs Monate lang konzentrierten sich die 21 Mitarbeiter im Berliner Hauptquartier von Silver Style ausschließlich auf die Weiterentwicklung und Erweiterung des Rollenspiels **The Fall**. Herausgekommen ist eine **Extended Version**, die spannende Features hinzufügt und endgültig mit den Bugs früherer Versionen aufräumt. Besitzer der ersten **The Fall**-Fassung dürfen die zusätzlichen Inhalte jetzt kostenlos runterladen. Langfristige Pflege eines Spiels mit Aktualisierungen und Erweiterungen wie in diesem Beispiel gewinnt an Bedeutung. In einer PC-Games-Umfrage gaben über 96 Prozent der Teilnehmer an, Wert auf kontinuierliche Unterstützung vom Hersteller zu legen. Carsten Strehse, Chef von Silver Style, verspricht: „**The Fall** wird ständig wachsen – auch durch kostenlose Erweiterungen." Er betrachtet die Gratis-Inhalte als Bonus für die aktive Community, aber auch als Entschuldigung und Wiedergutmachung für massive technische Probleme beim Verkaufsstart. „Rollenspieler verschiedenster Systeme haben uns sehr genau mitgeteilt, was sie wollen, und wir haben ihre Wünsche Punkt für Punkt umgesetzt." In einer ähnlichen Situation befand sich Jowood mit dem zu Beginn beinahe unspielbaren **Söldner: Secret Wars**. Obwohl die gravierenden Bugs bereits nach einigen lobenswert schnell veröffentlichten Updates ausgemerzt



ECHTZEITDUELL Die Gefechte in The Fall laufen grundsätzlich in Echtzeit ab. Allerdings lässt sich das Geschehen auf Ihren Wunsch jederzeit unterbrechen.

Verbesserungen von The Fall

Ein halbes Jahr Entwicklungsarbeit steckt in der Extended Version. Die wichtigsten Neuerungen im Überblick:

Komfortablere Benutzeroberfläche
Das überarbeitete Interface liefert nun klarere Informationen über den Tauschwert von Objekten bei Händlern sowie die Eigenschaften von Rüstungen im Inventar. Gegenstände, die zusammengehören, etwa Waffen und die jeweils passende Munition, sind nun deutlich markiert.

Präzisere Kollisionsabfrage
Man bleibt nicht mehr an unsichtbaren, überstehenden Pixeln hängen; die Figuren manövrieren genauer.

Faireres Balancing von Gegnern und Vehikeln
Vom teilweise unausgereiften Balancing, vormals ein großer Kritikpunkt, ist in der **Extended Version** nichts mehr zu spüren. Zu schwache Gegner haben jetzt mehr drauf, das erhöht die Spannung in Auseinandersetzungen. Gleichzeitig sind auch die unglaubwürdig zerbrechlichen Fahrzeuge der ursprünglichen Version merklich gestärkt worden.

Zwei zusätzliche Areale mit neuen Missionen
Zwei neue, weitläufige Karten erweitern das Einsatzgebiet von **The Fall**. In „Vulture Gulch", einem Armeegelände, schlichten Sie den gewalttätigen Konflikt zweier alteingesessener Familien; eine alte Militärbasis bildet den Hintergrund für das zweite Areal, in dem der Spieler versucht, unbemerkt in ein verstecktes Waffenlager vorzudringen. Die Missionen zeichnen sich wie im Original durch ihren komplexen, anspruchsvollen Aufbau aus.

Bessere Sprachqualität/neue Stimmen
Der leicht blecherne Unterton bei der Sprachausgabe ist nicht mehr zu hören. Einige Rollen wurden sogar mit neuen, passenderen Synchronsprechern besetzt.

Weitere nützliche Features
Auf Anregung der Community behält man nun Fahrzeuge über mehrere Maps; Reisen ist auf der Mini-Map möglich.

SEXY SPIEL
Zu den Neuerungen der Extended Version gehört auch die deutlich bessere Performance ohne Verlust der Grafikqualität.

waren, stellte der Publisher im November das erweiterte **Söldner: Reloaded** zum Download bereit – als „Wiedergutmachung und Dankeschön an unsere treue Community und an die Spieler, die **Söldner** trotz anfänglicher Schwierigkeiten treu geblieben sind", sagt Produktmanager Daniel Wehner. Beide Firmen bezogen aktive Spieler direkt in die Entwicklung der zusätzlichen Inhalte ein. „Die Spielergemeinde hat sehr kreative Ideen", lobt Carsten Strehse. „Etliche Vorschläge finden sich jetzt in der **Extendend Version** von **The Fall** wieder." Holger Flöttmann, als Geschäftsführer von Ascaron verantwortlich für das mit ähnlichen Startschwierigkeiten belastete **Sacred**, pflichtet bei: „Ohne das Feedback der Spieler wäre die Erweiterung in dieser Form gar nicht entstanden." Aufhören kommt für keinen der drei infrage. Im Gegenteil: Jowood unterstützt das Mod-Team „Project Zero", das an Zusätzen für **Söldner** arbeitet. Silver Style plant „nicht nur Balancing-Updates, sondern auch den weiteren Ausbau des **The Fall**-Universums." Doch Strehse will nichts beschönigen: „Wir haben Fehler begangen." Trotzdem erkennen viele Spieler das Engagement an, mit dem Silver Style Probleme ausmerzt und das Spiel um echte Mehrwerte ergänzt. „**The Fall** bringt jetzt viel Spaß", kommentiert unser Leser Jan Wendler, „und man weiß, dass die Entwickler für einen da sind."

ERWEITERT Mit Söldner: Reloaded spendierten die Entwickler allen Spielern kostenlos neue Fahrzeuge, Karten und Waffen. Regelmäßig erscheinen Updates.

Das steckt in ...

Sacred und Söldner kamen ähnlich bugbelastet wie The Fall auf den Markt, wurden aber ebenfalls bis zur Neuauflage kräftig überarbeitet.

... der Sacred-Neuauflage (auf DVD)
Im Oktober 2004 ersetzte die neue Auflage von **Sacred** die bisherige Version im Handel. Zeitgleich veröffentlichten Ascaron und Take 2 sämtliche Inhalte kostenlos im Internet und auf Heft-DVDs:
- Zwei komplett neue Regionen
- Zwei umfangreiche Missionsblöcke
- Fünf zusätzliche Gegnertypen
- Ein weiterer Endgegner
- Sechs Rüstungssets
- 15 neue Waffen
- Sämtliche bis dato verfügbaren Updates als Bundle

... Söldner: Reloaded
Seit dem 11. November 2004 ist die **Reloaded**-Fassung von **Söldner: Secret Wars** im Handel. Darin sind neben einem offiziellen Buch mit Tipps und Tricks folgende Erweiterungen enthalten, die Besitzer des Originals gebührenfrei herunterladen dürfen:



- Fünf neue Fahr- und Flugzeuge
- Drei taufrische Karten
- Fünf weitere Waffen
- Performance-Optimierungen
- Sämtliche bis zur Veröffentlichung von **Reloaded** erhältlichen Updates

▶ **VOLLWERTIG** Enemy Territory war als Vollpreisspiel geplant, erschien aber kostenlos.

◀ **ERWEITERT** Die Vietcong-Erweiterung Red Dawn finden Sie auf der beiliegenden DVD.

HEISSES RENNEN Die GTR-Community freute sich zu Weihnachten über das prall gefüllte und dennoch frei verfügbare 24-Stunden-Add-on.

ÜBERRASCHEND Ganz ohne Ankündigung stellte Valve das Mehrspieler-Add-on HL 2 Deathmatch per Steam zum Download bereit – zur Freude der meisten Action-Spieler.

Bonus ohne Bugs

Es gibt jedoch noch weitere Gründe für „Geschenke" nach der Veröffentlichung. Beispiel Blizzard: **Warcraft 3**, **Starcraft**, **Diablo 2** und zuletzt **World of Warcraft** erschienen ohne gravierende Bugs. Dennoch publizieren die Kalifornier noch Jahre nach dem Erscheinen unbeirrt zusätzliche Maps und gar eine komplette Kampagne gratis im Internet. Valve hat **Half-Life 2**-Käufer mit den Dreingaben **Counter-Strike Source** und **HL 2 Deathmatch** überrascht. Eine so spielernahe Support-Politik wirkt sich spürbar auf den Erfolg künftiger Spiele aus, ist sich Marcel Jung vom deutschen Publisher 10tacle (**GTR**; **Neocron 2**) sicher: „Guter Support für die Käufer eines Spiels wirkt sich ganz sicher positiv auf die Verkaufszahlen künftiger Titel aus. Langfristig kann man beispielsweise die Marke GTR nur durch ausgezeichnete Produktqualität in Verbindung mit erstklassiger Produktpflege aufbauen." Vergangenen Dezember bescherte das kostenlose 24-Stunden-Add-on allen **GTR**-Fans fünf neue Autos, ein verbessertes Schadensmodell sowie einen Tag-Nacht-Wechsel für lange Renndistanzen. „Über drei Monate waren vier Leute damit beschäftigt, die Texturen der neuen Wagen zu gestalten, den Tageszeitenverlauf zu programmieren und natürlich auch die Strecken an unterschiedliche Lichtverhältnisse anzupassen." Einen für Spieler nicht minder attraktiven Mehrwert bilden von Fans entwickelte Modifikationen, die **Half-Life** in eine Rallye-Simulation und **Unreal Tournament** in ein Strategiespiel verwandeln. Einige dieser kostenlosen Mods, beispielsweise **Desert Combat** für **Battlefield 1942**, stehen qualitativ auf Augenhöhe mit Vollpreistiteln. Mod-Autoren sind jedoch auf Tools der Entwickler angewiesen. Inzwischen haben viele Studios erkannt, dass sich die Lebensdauer und damit der kommerzielle Erfolg des Basisspiels durch Mods erhöht. Das sechs Jahre alte **Half-Life 1** wird beispielsweise heute noch in Form von **Counter-Strike 1.6** gespielt, der weltweit prominentesten Modifikation. Studios wie Epic (**UT 2004**) unterstützen die Szene sogar mit hoch dotierten Wettbewerben und Electronic Arts lud deutschsprachige Hobby-Entwickler zur Präsentation neuer Tools nach Los Angeles. (js)



... in dieser Ausgabe

Mod des Monats
- Max Payne 2: Chronicles

Offizielle Erweiterungen
- GTR 24-Stunden-Add-on
- Sacred: Neue Auflage
- Unreal 2 Expanded MP
- UT 2004 Expanded MP
- Vietcong: Red Dawn
- Wolfenstein: Enemy Territory



Rollenspiel-Hits

2.000 PC-Games-Leser haben abgestimmt: Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen die Top 10 der am sehnlichsten erwarteten Rollenspiele.

In der vorletzten Ausgabe haben Sie über kommende Strategie-Hits gelesen. Diesmal informieren wir Sie über Rollenspiele:

1. Gothic 3

Darum geht es: Informationen über Spielziel und Details zur Hintergrundgeschichte haben die Entwickler im sichersten Safe der Welt verstaut: in ihren Köpfen. Bekannt ist aber, dass **Gothic 3** in einer Welt spielt, in der die Magie weitestgehend verschwunden ist. Es liegt am Spieler, diese neu zu entdecken.

So spielt sich Gothic 3: Die eigensinnige Tastenbelegung der Vorgänger ist passé. In **Gothic 3** vollbringen Sie Heldentaten mittels Maussteuerung, wie sich das für ein Rollenspiel gehört!

Könnte ein Hit werden, weil Gothic 3 nach den beiden Vorgängern zu den am meisten erwarteten Rollenspielen gehört.

Das könnte schief gehen: Die Vorgänger waren bereits komplex, **Gothic 3** soll noch mal ein gutes Stück größer und nichtlinearer werden. Damit wächst auch der Raum für Bugs!

Besonderheit: Die Anzahl der Fraktionen, denen man sich anschließen kann, ist von drei auf sechs angestiegen. Darunter auch: die bösen Orks.

- **Entwickler: Piranha Bytes**
- **Termin: 1. Quartal 2006**

PC Games meint: Wenn das fertige Spiel tatsächlich solch eine Grafikpracht wie auf den Screenshots bei angemessener Hardware ermöglicht, dann: Heidewitzka!

2. Elder Scrolls 4: Oblivion

Darum geht es: „Der König ist tot, es lebe der König!" Aber nicht in der Fantasy-Welt Tamriel, wo der Thron nach einem Attentat leer bleibt. Vom rechtmäßigen Nachfolger fehlt jede Spur und Sie sind derjenige, der den Verschollenen ausfindig machen soll. Was gar nicht so einfach sein dürfte, wenn man die Größe der Welt ins Auge fasst: **Oblivion** ist ein XXL-Rollenspiel mit Landschaften von gewaltigem Umfang. Keine Angst übrigens vor langen Fußmärschen: Sind die Orte erst einmal bekannt, kommen Sie per Teleport immer wieder dahin zurück.

So spielt sich Oblivion: Mit der Antwort auf die Frage, wie sich **Oblivion** spielt, könnte man ein ganzes Telefonbuch füllen. Die Besonderheit ist nämlich, dass Sie alle Freiheiten der Welt haben, tun und lassen können, was immer Sie wollen. Als Krieger die Armen und Unterdrückten beschützen. Oder als Priester Zwietracht säen. Oder vielleicht wollen Sie den verschollenen Königssohn gar nicht finden, sondern entführen, um die Welt in den Untergang zu stürzen? Sie halten die Fäden in der Hand.

Könnte ein Hit werden, weil schon der Vorgänger einer war.

Das könnte schief gehen: Der größte Feind von komplexen, nichtlinearen Rollenspiele sind Bugs: Um alle Fehler im Spieldesign zu bereinigen, braucht es eine ganze Armee an Beta-Testern. Hoffentlich nimmt sich Bethesda die Zeit, **Oblivion** vom ersten bis zum letzten Byte durchzuchecken.

Besonderheit: Haben Sie sich mal die Bilder zu **Oblivion** angesehen, insbesondere die Außenareale? Einfach unglaublich, wie detailreich die Umgebungen auf den Screenshots wirken: Grashalme könnte man einzeln zählen, so deutlich sind sie sichtbar, Sonnenlicht lässt die Konturen von Objekten verschwimmen, Ritterrüstungen reflektieren die Umgebung und die Sichtweite scheint bis ans Ende der Welt zu reichen.

- **Entwickler: Bethesda**
- **Termin: Ende 2005**

PC Games meint: Hört man sich die Versprechungen der Entwickler an, möchte man ihnen sofort Größenwahn unterstellen. Doch Bethesda hat mit **Morrowind** schon bewiesen, dass sie es drauf haben, große und in sich stimmige Welten zu erschaffen.

3. Dungeon Siege 2

Darum geht es: Es war einmal ein schrecklicher Dämon, der ... Moment, Sie wollen das nicht wirklich wissen, oder? Interessanter ist die Information, dass die Geschichte von **Dungeon Siege 2** etwa 100 Jahre vor den Ereignissen des ersten Teils angesiedelt ist. Weil die Story von Teil 1 als zu langweilig bemängelt wurde, hat Entwickler Gas Powered Games diesmal eine Expertin an Board geholt: Susan O'Connor, die zuletzt für das Skript zu **Act of War** verantwortlich zeichnete, soll sich spannende Wendungen und glaubwürdige Charaktere ausdenken.

So spielt sich Dungeon Siege 2: Dungeon Siege 2 ist wie ein **Diablo** der neuen Generation: Mit der Maus schicken Sie Ihre Helden durchs dreidimensionale Spielfeld und klicken unun-



◀ **DUNGEON SIEGE 2** Die Fertigkeiten sind effektvoll inszeniert. Hier übt sich gerade ein Held im Rundumschlag, ein anderer schießt einen Feuerball.

▶ **TABULA RASA** Der Figuren-Look erinnert an den in japanischen Rollenspielen, beispielsweise Final Fantasy: ausgefallene Frisuren, lange Beine und Arme, kein Gramm Fett.



von morgen

terbrochen Monster tot. Dafür haben Sie aber auch ununterbrochen Spaß: Ständig steigt der Erfahrungspunktebalken, erkunden Sie neue Umgebungen, finden Sie mächtigere Gegenstände. Die stark automatisierte und viel kritisierte Charakterentwicklung des Originals wollen die Entwickler entschärfen.

Könnte ein Hit werden, weil wenige gegen den Charme des unverwüstlichen **Diablo**-Spielkonzepts resistent sind. Außerdem hatten die Entwickler viel Zeit, Spieler-Feedback zum Vorgänger zu berücksichtigen.

Das könnte schief gehen: Als **Dungeon Siege 1** vor drei Jahren erschien, rieb man sich verwundert die Augen ob dieser Grafikpracht. Die 3D-Welt war einfach wunderschön. Und die Effekte erst! Wenn **Dungeon Siege 2** erscheint, wird man sich bestimmt wieder die Augen reiben – vor Müdigkeit. Denn technisch hat sich fast nichts getan.

Besonderheit: Am Vorgänger wurde kritisiert, dass der Mehrspieler-Modus mehr Däumchendreherei sei als Herausforderung, weil man nur einen Charakter steuern kann. Die Entwickler reagierten. Wenn Sie die Kampagne zusammen mit Freunden bestreiten, müssen Sie mit bis zu drei spielbaren Charakteren jonglieren.

- **Entwickler: Gas Powered Games**
- **Termin: Herbst 2005**

PC Games meint: Dungeon Siege 2 wird technisch keine Revolution auslösen, aber die vorliegende Beta-Version spielt sich ausgesprochen gut. Positiv ist aufgefallen, dass Gas Powered Games die Linearität des Vorgängers gestrichen und stattdessen eine komplexe, offene Welt geschaffen hat, in der – **World of Warcraft** macht es vor – etliche NPCs mit Quest-Ausrufezeichen herumstehen.

4. Fable

Darum geht es: Fable ist das **Die Sims** der Rollenspiele: Statt vorgefertigte Charaktere durch die Welt zu lenken, starten Sie als Kind und erreichen schließlich das Erwachsenenalter. Abhängig von Ihrem Spielstil reagiert die Umwelt auf Sie: Gauner werden vom Volk ausgebuht, Helden wie Samariter gefeiert.

So spielt sich Fable: Trotz der innovativen Ausgangssituation spielt sich **Fable** wie ein typisches Action-Rollenspiel: Mit den Pfeiltasten durch die Welt, die Maus ist fürs Kämpfen zuständig.

Könnte ein Hit werden, weil es auf der Xbox einer war.

Das könnte schief gehen: Peter Molyneux hat mal wieder eine Erwartungshaltung um **Fable** geschürt, die zumindest die Konsolenfassung nicht vollständig erfüllen konnte.

Besonderheit: Alle Aktionen verändern das Erscheinungsbild des Helden: Wer Böses tut, bekommt rote Augen und einen gebückten Gang, um Gutmenschen bildet sich hingegen eine leuchtende Aura.

- **Entwickler: Lionhead Studios**
- **Termin: September 2005**

PC Games meint: Schön, dass nicht nur Bioware und die Obsidian Studios coole Moral-Rollenspiele entwickeln.

5. Guild Wars

Darum geht es: Der Name ist Programm. In **Guild Wars** prügeln sich Spieler-Gilden online um Ruhm und Ehre.

So spielt sich Guild Wars: Ob Sie **Guild Wars** wie ein entschlacktes **World of Warcraft** spielen oder gleich mit einem vorgefertigten Charakter loslegen, um in der Arena gegen andere Spieler anzutreten – es ist Ihre Entscheidung.

Könnte ein Hit werden, weil es bisher kein Online-Rollenspiel gibt, in dem Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe fair sind. **Guild Wars** könnte diese Marktlücke füllen.

Das könnte schief gehen: Fantasy-Deathmatches gab's schon in **Legends of Might and Magic** und die Spieler schliefen vor Langeweile ein. **Guild Wars** verspricht seine Sache besser zu machen, aber PvP-Kämpfe ohne viel Rollenspiel-Drumherum bleiben ein Wagnis.

Besonderheit: Guild Wars kostet Sie monatlich keinen Cent,



HAUDRAUF

Vor Ihnen türmt sich auf: ein Krieger aus dem Online-Rollenspiel Guild Wars, das vor allem den Wettbewerb und den Kampf zwischen Spielern in den Mittelpunkt rückt.



◀ **THE BARD'S TALE** Die Umgebung ist zwar dreidimensional, doch die Kamera lässt sich nicht frei bewegen.



▶ **THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION** Der Bezeichnung „strahlender Held" macht Oblivion alle Ehre. Die stark verbesserte Gamebryo-Engine (Dark Age of Camelot) zaubert eine fantastische Grafikpracht herbei.

Die Branche spricht: Blizzard, Sony Online und Flagship im Interview

Bill Roper ist Geschäftsführer der Flagship Studios, die gerade an Hellgate: London arbeiten. Scott Hartsman ist bei Sony Online Entertainment als Produzent für Everquest 2 tätig. Shane Dabiri kümmert sich unter Blizzard-Flagge um World of Warcraft und ist ebenfalls Produzent.


BILL ROPER


SCOTT HARTSMAN

„Ich glaube niemandem, der sagt: Spieler fehlen."

Scott Hartsman

PC Games: Müssten den Online-Rollenspielen nicht bald mal die Spieler ausgehen?

Dabiri: „Das werden wir erst wissen, wenn der Markt gesättigt ist und eine Firma anfängt, so viel Geld zu verlieren, dass auch andere Angst haben, ins selbe Geschäft einzusteigen. Wann das sein wird, können wir nicht sagen. Aus unserer Sicht scheint es dem Business sehr gut zu gehen. **World of Warcraft** ist ein riesiger Erfolg und auch andere Rollenspiele haben eine große Anhängerschaft."

Hartsman: „Diese Frage stellen sich alle Studios, die ein Online-Rollenspiel entwickeln wollen. Nach **Ultima Online** hieß es: ‚Kein Platz mehr für ein Fantasy-MMO!' Nach **Everquest** auch. Und nach **Dark Age of Camelot** auch. Dann kamen **Everquest 2** und **World of Warcraft** und fanden ihr Publikum. Eine Antwort auf die Frage ist erst möglich, wenn wirklich gut gemachte Fantasy-MMOs erscheinen und nur wenige Spieler finden. Dann könnte man alle Abonnenten der übrigen Spiele zählen, um eine ungefähre Vorstellung von den vorhandenen Spielern zu bekommen. Bis es so weit ist, würde ich niemandem glauben, der sagt: Die Spieler fehlen."

trotzdem wollen die Entwickler Server-Pflege betreiben und pausenlos neue Inhalte nachliefern.

- **Entwickler: Arena Net**
- **Termin: 28. April 2005**

PC Games meint: Guild Wars sieht gut aus, spielt sich fast so einfach wie **World of Warcraft** und legt größten Wert auf den Wettbewerb zwischen Spielern. Im Moment deuten alle Spielspaßzeiger nach oben.

6. Dungeon Lords

Darum geht es: Böse Zauberer entwickeln Weltherrschaftspläne, Prinzessinnen verschwinden spurlos, Monster tauchen auf – Ihre Aufgabe ist es, das Unheil fachmännisch abzuwenden. **Dungeon Lords** ist ein klassisches Rollenspiel, wobei sich die Bezeichnung „klassisch" aufs Fantasy-Setting bezieht, gekämpft wird nämlich in Echtzeit.

So spielt sich Dungeon Lords: Fix eine Rasse wie Elf, Mensch oder Zwerg gewählt, dann einen Beruf wie Krieger, Zauberer oder Dieb und schon kann's losgehen mit der Rettung der Welt. Ein Linksklick bewirkt drei Grundangriffe, ein Rechtsklick lässt den Charakter blocken. Ist das Monster erledigt, hagelt es Erfahrungspunkte, die Sie sofort auf Ihre Fähigkeiten verteilen können, ohne auf den Stufenanstieg warten zu müssen. Der fehlt als Zugeständnis an die Ungeduld heutiger Rollenspieler in **Dungeon Lords**.

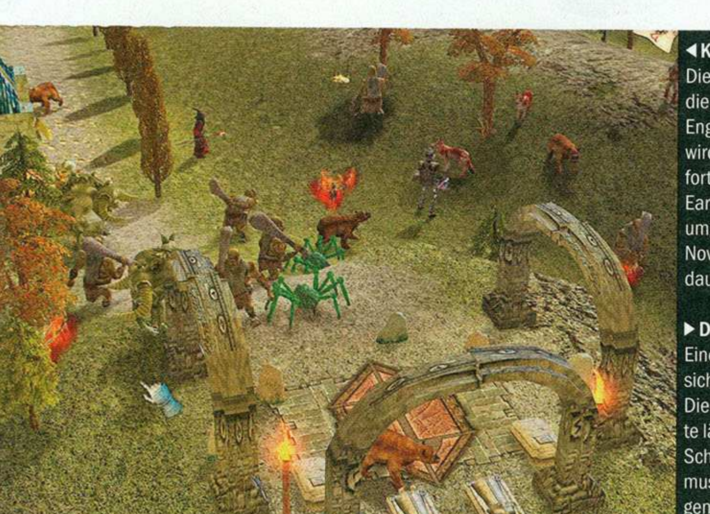
Könnte ein Hit werden, weil Dungeon Lords versucht, den Spieler sammelsüchtig zu machen, indem es Belohnungen immer in greifbare Nähe rückt: „Bloß noch den einen Dungeon, dann bin ich stark genug, um den Zweihänder der Verderbnis richtig zu schwingen!"

Das könnte schief gehen: Hinter **Dungeon Lords** steht Rollenspielspezialist David W. Bradley, der mit Spielen wie **Wizards & Warriors** und **Wizardry 7** Klassiker geschaffen hat, die mit dem rasanten Spielablauf von **Dungeon Lords** so viel am Hut haben, wie Schokoriegel Bestandteil einer Schlankheitskur sind. Ob Bradley auch ein Action-Rollenspiel entwickeln kann?

Besonderheit: In **Dungeon Lords** spielen Sie nur einen Charakter, können aber trotzdem eine Party bilden: mit Ihren Freunden. Bis zu acht Spieler kämpfen im Mehrspieler-Modus über Netzwerk oder Internet.

- **Entwickler: Heuristic Park**
- **Termin: 6. Mai 2005**

PC Games meint: Als die Demo von **Dungeon Lords** im Internet auftauchte, platzten Spielerträume: Die Grafik war eine Enttäuschung, die Kämpfe unausgewogen. Sogar Publisher dtp äußerte sich zur schlechten Qualität der Demoversion, schrieb, diese sei vom US-Vertrieb Dreamcatcher „unkommentiert und lieblos veröffentlicht" worden. Im gleichen Statement



◄ **KNIGHTSHIFT 2** Dieses Bild zeigt die alte Knightshift-Engine. Derzeit wird alles auf die fortschrittliche Earth-4-Technik umgebaut, was bis November 2005 dauern soll.



► **DUNGEON LORDS** Eine Harpye stürzt sich auf den Helden. Die rechte Maustaste lässt ihn mit dem Schild blocken, man muss nur schnell genug sein.

„Man muss fragen: Kann ich mit WoW mithalten?"

Bill Roper

PC Games: Wie wirkt sich der gewaltige Erfolg von **World of Warcraft** auf die Zukunft des Genres aus?
Dabiri: Es war sehr lehrreich, **WoW** zu entwickeln und zu veröffentlichen, denn das Genre bedeutete Neuland für uns. Wir konnten wertvolle Erfahrung für die Zukunft sammeln. Allerdings liegt es nicht in unserer Natur, über die allgemeinen Auswirkungen des Spiels auf das Genre oder auf andere Entwickler zu spekulieren."
Roper: „Jeder, der im Moment ein MMO entwickelt oder entwickeln möchte, wird sich **WoW** genau ansehen müssen, um dann zu entscheiden: Kann ich da mithalten? Wie alle anderen Spiele von Blizzard ist auch dieses ein Meilenstein geworden."
Hartsman: „**WoW** ist ein starker Konkurrent und von einer guten Konkurrenz profitiert jeder, vor allem die Spieler. Als Hersteller setzen wir alles daran, unsere Online-Spiele besser und unsere Kunden glücklich zu machen. Die Konkurrenz treibt uns an. Am Ende hat jeder etwas davon: Es werden bessere Spiele entwickelt, die Spieler sind zufriedener und die ganze Industrie bekommt einen besseren Ruf."

„Online-Modi werden so gewöhnlich wie Sound in Spielen."

Bill Roper

PC Games: Von der Grafik mal abgesehen: Wie werden sich Rollenspiele des Jahres 2007 von heute unterscheiden?
Dabiri: „Wäre es nicht faszinierend, in die Zukunft schauen zu können? Wir sind überzeugt, dass irgendwer irgendwo gerade das revolutionäre Rollenspiel von 2007 in der Mache hat. Vielleicht ahnen es die Entwickler noch nicht, aber es ist so. Wie das Spiel genau aussehen wird – wer weiß? Leider haben wir keine hellseherischen Fähigkeiten, obwohl das schön wäre. Wir sind auch nur Rollenspiel-Fans und wir warten zusammen mit all den anderen Spielern gespannt auf das, was noch kommen mag."
Roper: „Online wird fester Bestandteil von Spielen werden, ähnlich wie eine Speicherfunktion oder Sound. Die Verbindung zwischen PC, Konsole und portablen Geräten könnte Wirklichkeit werden. Und natürlich werden die Entwickler nach immer besseren Möglichkeiten suchen, den Spieler in die virtuelle Welt zu bringen."

stellte dtp klar, dass die Kritikpunkte für die fertige Version keinen Bestand mehr hätten, da sich dort der Schwierigkeitsgrad und die Grafikauflösung den Spielerwünschen anpassen ließe. Alles wird gut.

7. The Bard's Tale

Darum geht es: Mit dem Uralt-Rollenspiel von 1987 teilt **The Bard's Tale** nur den Namen. Hier gibt es keine rundenbasierten Kämpfe, keine Standbilder und auch keine Party. Das neue **Bard's Tale** dreht sich einzig um den Barden, der sich mit Zynismus und Laute durch eine Fantasy-Welt schleppt, immer auf der Suche nach der nächsten Prinzessin, die er retten kann.

So spielt sich The Bard's Tale: Mal wieder ist **Diablo** die Vorlage: Mit der Maus lenken Sie den Musiker durch verschneite Wälder, Kellergewölbe und monsterverseuchte Türme, bekämpfen Gegner und sammeln Erfahrungspunkte sowie Gegenstände. Lieder nehmen die Stelle von Zaubersprüchen ein: Auf Knopfdruck trällert der Barde los, um 16 unterschiedliche Kämpfer zu beschwören, die als Party-Ersatz dienen.

Könnte ein Hit werden, weil The Bard's Tale ein großer Name ist – immer noch.

Das könnte schief gehen: Vielleicht weckt das neue, actionorientierte **The Bard's Tale** eine falsche Erwartungshaltung; immerhin gilt das Original als Klassiker unter den Rollenspielen, der das Genre maßgeblich mitgeprägt hat.

Besonderheit: Obwohl **The Bard's Tale** auf dem **Diablo**-Konzept basiert, fehlt der eigentlich obligatorische Mehrspieler-Modus.

- **Entwickler: Inxile**
- **Termin: Mai 2005**

PC Games meint: The Bard's Tale zieht alles, was mit Fantasy zu tun hat, durch den Kakao: Ironische Kommentare am laufenden Band, pointensicher gesprochen von Oliver Kalkofe. Im Test in der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr.

8. Knightshift 2

Darum geht es: Story-Details hüten die Designer wie eine Truhe voller Gold, bekannt ist bloß: Weil der Held zufällig über ein Artefakt stolpert, ist die Fantasy-Welt in Gefahr. Warum und weshalb, das werden Sie in Dialogen mit etwa 100 NPCs erfahren, darunter kein Geringerer als Gevatter Tod. Freuen Sie sich auf Gespräche über Leben und Tod, die keinen Doktor der Philosophie erfordern: **Knightshift 2** wird – Teil 1 hat's vorgemacht – wieder übersprudeln vor Humor.

So spielt sich Knightshift 2: Die Designer haben alle Echtzeit-Strategie-Elemente in den Windows-Mülleimer geschoben, **Knightshift 2** soll ein Rollenspiel werden und sonst nichts. Der Spieler entscheidet sich für eine von neun Charakterklassen. Ritter und Zauberer feiern ein Comeback, neu sind unter anderem der Zwerg und der Totenbeschwörer. Zwerge führen zwei Waffen gleichzeitig, Totenbeschwörer tun genau das, was ihr Name besagt: Sie zaubern Untote herbei, die an der Seite des Spielers kämpfen.

Könnte ein Hit werden, weil sich **Knightshift 2** ausschließlich auf das konzentriert, was Spieler am Original am meisten mochten: das Rollenspiel.

Das könnte schief gehen: Der eigensinnige Humor des Vorgängers war Geschmackssache und auch **Knightshift 2** soll wieder alberne Märchenfiguren wie Frösche mit Identitätskrise enthalten. Hoffentlich ist der Witz diesmal massentauglicher.

Besonderheit: Lange galt 2004 als Erscheinungstermin. Dann rutschte das Datum aufs erste Quartal des nächsten Jahres. Inzwischen heißt es: November 2005. Der Grund der Verschiebung ist, dass die Entwickler die Technik auf die moderne Earth-4-Engine umstellen.

- **Entwickler: Reality Pump**
- **Termin: November 2005**

PC Games meint: Der Fokus aufs Rollenspiel klingt vernünftig, Echtzeit-Strategiespieler werden schließlich schon mit **Earth 2160** bedient.

9. Hellgate: London

Darum geht es: Hellgate ist das erste Spiel der Flagship Studios (Anführer: Bill Roper) und malt eine düstere Zukunft: Dämonen verwüsten London, die Überlebenden ziehen sich in die Kanalisation zurück und errichten dort ein Hauptquartier. Fünf Jahre vergehen, dann beginnt Ihre Geschichte: Sie sind einer der Menschen, die sich, voll bepackt mit Waffen, in die Ruinen der Stadt trauen.

So spielt sich Hellgate: Hellgate sieht aus wie Ego-Shooter Nummer 2.321, doch das Spielkonzept gleicht einem Hack-and-Slay-Rollenspiel. Während Sie sich durchs apokalyptische London ballern, U-Bahn-Stationen von Monstern befreien und alte Luftschutzbunker aus dem Zweiten Weltkrieg erkunden, steigen Erfahrungspunkte und damit Statuswerte. Derzeit ist Stufe 50 als Maximallevel im Gespräch, doch das kann sich noch ändern. Gespielt wird mit einer Charakterklasse Ihrer Wahl, bislang ist erst ein Beruf bekannt: der Templar. Als Templar führen Sie Waffen wie die Zeus-Rifle, aus deren Kanonenlauf Energieblitze kommen, die – entspre-

„Spiele machen einfach mehr Spaß, wenn man gegen andere spielt."

Shane Dabiri

PC Games: Warum werden rundenbasierte Rollenspiele vernachlässigt?

Dabiri: „Wir spekulieren nicht gerne darüber, was in den Köpfen anderer Designer hervorgeht. Ich kann aber verraten, warum wir lieber Echtzeit-Strategiespiele entwickeln. Als wir mit der Programmierung von **Warcraft 1** anfingen, waren wir von dem Gedanken an Mehrspieler-Matches sehr angetan. Und das hat sich seitdem nicht geändert. Spiele machen einfach mehr Spaß, wenn man gegen andere Spieler antreten kann, und ein Mehrspieler-Modus kann nur richtig funktionieren, wenn er spannend und schnell abläuft. Wir leben und spielen in einer Zeit, in der kooperative Mehrspieler-Modi und der Wettbewerb zwischen Spielern eine Notwendigkeit sind."

Roper: „Der Geschmack der Spieler ändert sich ständig und ist von ihrem persönlichen Alltag und von anderen Formen der Unterhaltung abhängig. Rundenbasierte Spiele erfordern normalerweise viel Konzentration, Echtzeit-Spiele hingegen verlangen nach schnellen Überlegungen und guten Reaktionen. Echtzeit-Spiele scheinen eher dem Lebensstil der aktuellen Spielergeneration zu entsprechen und sind damit weitaus populärer."

Hartsman: „Aus Spielersicht finde ich es sehr schade, dass es nicht mehr rundenbasierte Rollenspiele gibt. Im Online-Bereich wäre diese Spielmechanik aber unmöglich umzusetzen. Stell dir 500 Spieler in einem Areal vor, die gegen 5.000 Monster antreten ... und das rundenbasiert!"

Der Rest vom Fest

Neben den besprochenen Top 10 sind weitere Rollenspiele geplant, zu denen es noch kaum Informationen gibt.

Neverwinter Nights 2

Bilder hat noch niemand gesehen, doch es kommt. Die Entwickler versprechen neue Zaubersprüche, Fertigkeiten und Klassen auf Basis der Dungeon&Dragons-Regeln 3.5. Außerdem soll es eine verbesserte Party-Steuerung und eine komplett neu programmierte Grafik-Engine geben.

Entwickler/Termin: Obsidian/2006

Fallout 3

Lange Zeit war wegen der finanziell schlechten Situation von Interplay unklar, ob **Fallout 3** je erscheinen würde. Dann kam Bethesda als Retter in der Not und sicherte sich die Lizenz. Seitdem ist das postapokalyptische Rollenspiel bei den Machern von **Morrowind** in Entwicklung. Als Grafikantrieb wird wohl eine erweiterte Version der Gamebryo-Engine (**The Elder Scrolls 4: Oblivion**) dienen.

Entwickler/Termin: Bethesda/unbekannt

Dragon Age

Gut zu wissen, dass die Rollenspielspezialisten bei Bioware mit **Dragon Age** ein weiteres PC-Rollenspiel in der Pipeline haben, auch wenn kaum Bilder und Informationen dazu verfügbar sind. Als Haupt-Feature nennen die Entwickler die beeinflussbare Story, separate Single- und Multiplayer-Kampagnen und einen taktischen Kampf-Modus.

Entwickler/Termin: Bioware/unbekannt

chende Upgrades vorausgesetzt – von Gegner zu Gegner springen. Erledigte Feinde hinterlassen Beute, zum Beispiel Runen, mit denen sich vorhandene Kanonen verbessern lassen. Sogar ein Crafting-System soll es geben, das laut Entwickler ähnlich funktioniert wie der Horadrim-Würfel aus **Diablo 2**: Rohmaterialien mit Schmuck kombinieren, einmal kräftig schütteln und heraus kommt ein magischer Gegenstand.

Könnte ein Hit werden, weil Bill Roper viele Ex-Blizzard-Mitarbeiter um sich geschart hat, um seine eigene Idee vom perfekten Spiel zu verwirklichen.

Das könnte schief gehen: Die Mannschaft der Flagship Studios ist zweifellos beeindruckend, doch bekannte Namen allein machen noch kein gutes Spiel. Eine gesunde Dosis an Skepsis kann nicht schaden, trotz Bill Roper als Spielspaß-Lieferant.

Besonderheit: Die detaillierten Kulissen des zerstörten London werden von Mission zu Mission zufallsgeneriert, auch das Erscheinungsbild der Gegner variiert. Von dieser Abwechslung dürfte vor allem der kooperative Mehrspieler-Modus profitieren.

- **Entwickler: Flagship Studios**
- **Termin: Unbekannt**



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION Es wäre ein Fehler, die ausgestreckte Hand als freundlich gemeinte Begrüßung zu deuten.

PC Games meint: Die eigens für **Hellgate** programmierte 3D-Engine könnte für ein Revival der Ego-Sicht in Rollenspielen sorgen und das Spielkonzept klingt, als hätten sich die Entwickler die Sache genau überlegt.

10. Tabula Rasa

Darum geht es: Als Online-Rollenspiel verbindet **Tabula Rasa** fantasievolle Landschaften mit Science-Fiction-Architektur. Alleine oder zusammen mit anderen Spielern lösen Sie Solo- und Team-Missionen. Die Hintergrundstory hört sich sehr geheimnisvoll an: Von einer Eingebung getrieben, müssen Sie eine fortschrittliche Welt vor einer Terroristengruppe bewahren, die sich „Thrax" nennt.

So spielt sich Tabula Rasa: Das Spielkonzept unterscheidet sich nicht fundamental von dem anderer Online-Rollenspiele, denn auch **Tabula Rasa** ist kein innovatives Wunderwerk: Monster geben Erfahrungspunkte, Erfahrungspunkte führen zum Stufenanstieg, Stufenanstiege führen zu Jubelgeschrei. Das ist die Formel, die seit **Everquest** funktioniert. Als Besonderheit nennen die Entwickler die flexible Charakterentwicklung: Es sei jederzeit möglich, den Beruf zu ändern. Außerdem soll es keine langen Laufwege geben, wie das in anderen Online-Rollenspielen der Fall ist: Ein Teleporter führe Spieler in Sekundenschnelle zusammen.

Könnte ein Hit werden, weil der leitende Produzent Richard Garriott und sein Partner Starr Long ein eingespieltes Duo sind, die schon im Online-Rollenspielklassiker **Ultima Online** als Hauptdarsteller mitwirkten.

Das könnte schief gehen: Mit **Everquest 2** und **World of Warcraft** sind zwei Giganten im Rennen, die es neuen Online-Rollenspielen nicht einfach machen, im hart umkämpften Genre einen Anker auszuwerfen.

Besonderheit: Es gibt keine dicken Rüstungen, keine Laserpistolen und keine klassische Magie in **Tabula Rasa**. Im Mittelpunkt steht das Chi, eine unsichtbare Lebensenergie fernöstlichen Ursprungs, die sich während der Kämpfe mit gut getimten Tastenkombinationen sammeln lässt und vielerlei Spezialangriffe ermöglicht.

- **Entwickler: Destination Games**
- **Termin: 1. Quartal 2006**

PC Games meint: Gesehen und gespielt hat **Tabula Rasa** wohl noch keiner, von den Entwicklern einmal abgesehen. Ein Urteil ist im Augenblick also nicht möglich, wohl aber Vorfreude: Es wird interessant, was Garriott und das Team hinter dem eingestellten **Ultima Online 2** auf die Beine stellen. (tw)



Gothic 3

Ein Fest für Rollenspieler: Gothic 3 von Piranha Bytes soll mehr Grafikpracht, mehr Interaktion und eine noch größere Spielwelt als je zuvor bieten.

Den Erfolg sieht man dem Hauptquartier von Piranha Bytes nicht an: In Essen residiert eine der renommiertesten deutschen Spieleschmieden in einem schlichten Zweifamilienhaus; statt edler Damastvorhänge und vergoldeter Badarmaturen erwartet den Besucher eher das legere Ambiente einer Studenten-Wohngemeinschaft. Dabei sind von den ersten beiden **Gothic**-Teilen Millionenstückzahlen verkauft worden, doch der bereits eingeheimste Ruhm ist für die Ruhrpottler längst kein Gesprächsthema mehr. „Ab dem VUD-Gold-Award für mehr als 100.000 verkaufte Spiele haben wir aufgehört zu zählen", grinst Chefgrafiker Horst Dworczak. Freilich schürt gerade die Tatsache, dass **Gothic 2** zur Weihnachtszeit vor drei Jahren als interaktives Meisterwerk gefeiert wurde, die Erwartungshaltung der Fans für den dritten Teil. Konzeptionell eher konservativ eingestellt, wollen die Macher des Rollenspiel-Epos viel vom Spielsystem der erfolgreichen Vorgänger übernehmen und lediglich an Details Hand anlegen. „Das Spiel lebte von der Freiheit in der Welt", erklärt Game Designer Björn Pankratz. „Man konnte Aufträge fast in beliebiger Reihenfolge annehmen; die Bedienung war simpel und das Aufwerten des Charakters vergleichsweise einfach. Das wollen wir natürlich grundsätzlich beibehalten."

Erzählerische Kunstgriffe

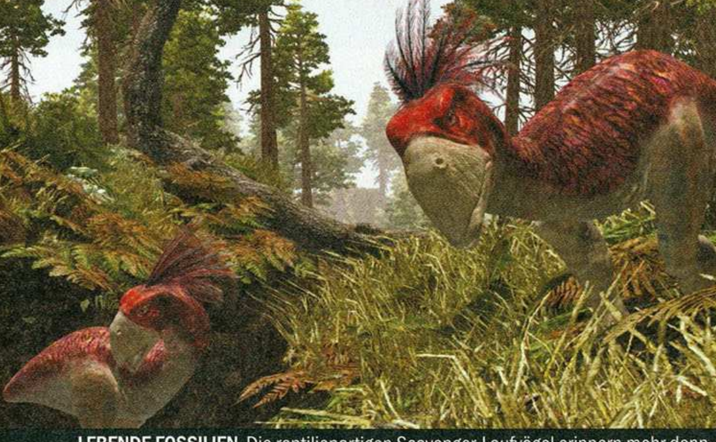
Noch wortkarg geben sich die Essener zu der Hintergrundgeschichte von **Gothic 3**. Wanderte der Spieler im Vorgänger noch in der vom Krieg der Orks gegen die Menschen gebeutelten Fantasywelt umher, haben im dritten Teil die Unholde die Oberhand gewonnen. Das bedeutet jedoch nicht, das **Gothic 3** einfach von einer Vielzahl an tumben, stiernackigen Grünlingen bevölkert wird. Vielmehr verfolgen die Ork-Stämme eigene Ziele und verfügen über eine spezielle Kultur. Dies hält die grobschlächtigen Gesellen zwar nicht davon ab, die Menschheit zu versklaven, liefert jedoch einen interessanten, neuen Handlungsrahmen für den Spieler. Der Ausgang des Krieges und der Zusammenbruch der menschlichen Zivilisation erlaubt den Designern einen taktischen Kunstgriff: Durch den von marodierenden Ork-Horden angerichteten Flurschaden ist sämtliche Magie aus der Welt entschwunden und muss vom Spieler erst wieder reaktiviert werden. „Wir



RAUBTIERFÜTTERUNG Jedes Gebiet in Gothic 3 wird von einem mächtigen Raubtier beherrscht. Hier labt sich ein ausgewachsener Snapper an einem Hornrammer.



EKELPAKET Der unheimliche Minecrawler, bereits aus Gothic 2 bekannt, ist fieser denn je. Blitzschnell packt das Rieseninsekt verdutzte Opfer mit den Fangarmen und zerrt sie ins Versteck.



LEBENDE FOSSILIEN Die reptilienartigen Scavenger-Laufvögel erinnern mehr denn je an die prähistorischen Kreaturen, die vor Jahrmillionen die Erde beherrschten.



MITGEFANGEN, MITGEHANGEN Ein Scavenger ist an den Falschen geraten – der als leichte Beute angesehene Ork packt den Waldräuber am Hals.

haben im ersten Teil mit einem Sträfling begonnen, der nichts konnte und buchstäblich mit einem rostigen Nagel losgezogen ist", sagt Björn Pankratz. „Beim zweiten Teil startete man wieder als Neuling, der sich gerade so aus einer Gerölllawine befreien konnte. In **Gothic 3** muss der Held aber ein gestandener Mann sein, da er ja immerhin Drachen getötet hat. Also verfügt man über gewisse Grundfähigkeiten. Den erforderlichen Erwerb von magischen Fähigkeiten können wir erzählerisch damit begründen, dass die Magie von der Welt verschwunden ist. Das heißt also, dass die Hauptfigur zwar etwas schlechter ist als bei **Gothic 2**, aber man wird auf jeden Fall mit gewissen Grundkenntnissen, ausgefeilten Kampfbewegungen und nicht mehr mit nur einer einfachen Waffe loslegen."

Weltenbummler mit Umwegen

Derart für Abenteuer gerüstet, darf der Held durch viel weitläufigere Areale stapfen als noch beim Vorgänger. Mit 20 begehbaren Städten fällt **Gothic 3** vom Spielumfang gut und gerne dreimal so groß aus wie der zweite Teil. Neben den traditionellen Waldgebieten durchwandert man im Norden eine Eiswelt und im Süden eine riesige Wüstenei mit bizarren Slavenburgen. „Alle Gebiete sind von Hand modelliert, nichts ist einfach nur generiert", verkündet Horst Dworczak. „Ähnlich wie bei den vorhergehenden **Gothic**-Spielen sind Dungeons jedoch nicht der Schwerpunkt des Spiels, meist hält man sich in Außenwelten und Städten auf." Die erweiterte künstliche Intelligenz soll die Wanderungen durch das verwunschene Reich wesentlich lebensechter erscheinen lassen. Neben 40 bis 50 Monstertypen inklusive der Rassenvariationen wird jedes Gebiet von einer illustren Tierwelt bevölkert. In jedem Landstrich gibt es eine ortsansässige Raubtierart, die ganz oben in der Nahrungskette steht und die einheimische Fauna beherrscht. Zwar trifft man in **Gothic 3** auch auf altbekannte Kreaturen wie etwa den Scavenger-Laufvogel, doch die Laufvögel agieren diesmal noch glaubwürdiger. „Zum Beispiel wird man bei den Scavengern ein viel filigraneres Jagdverhalten erleben", verspricht Björn Pankratz. „Die Kreaturen beobachten die Umgebung bewusst und lauern Wild gezielt auf." Zu den potenziellen Opfern zählen grobschlächtige, nashornartige Hornrammer, die sich ihrerseits an rassenspezifische Gruppen- und Fluchtverhaltensmuster halten. So kann ein Angriff auf eine Herde Dickhäuter eine panische Massenflucht auslösen, bei der jedes Lebewesen, das im Weg steht, umgemäht wird.

> Statt der gewöhnungsbedürftigen Tastatureingabe bei den Vorgängern wird bei Gothic 3 erstmals komplett mit der Maus gesteuert.

Mehrwertsteuerung

Gefeilt haben die Essener auch an der Steuerung. Das Tastatursystem der ersten Teile, konsequent auf konsolentypische Bedienungsmuster mittels weniger Tasten ausgerichtet, gehörte zu den gewöhnungsbedürftigen und von den Spielern kritisierten Elementen. „Bei **Gothic 1** hatten wir versucht, eine simple Tastatursteuerung im Stile von Konsolenspielen umzusetzen", meint Björn Pankratz. „Einige Spieler kamen damit nicht schnell genug klar. Wir werden jetzt eine reine Maussteuerung implementieren und uns an dem orientieren, was bei 3D-Rollenspielen üblich ist." Mit der neuen, kontextbezogenen Maussteuerung wird mit einem Linksklick die momentan offensichtlichste Aktion wie zum Beispiel das Angreifen eines Gegners ausgeführt, während

Einfach mehr drin: In Gothic 3 erwarten den Spieler 50 Monster, 20 Städte und ein situationsabhängiger Soundtrack.

1. HERRCHEN HORST Chefgrafiker Horst Dworczak begutachtet Monster aus **Gothic 3**. Auf dem rechten Monitor laufen dickhäutige Hornrammer durchs Unterholz, links faucht ein ausgewachsener Snapper aus dem Bildschirm.

2. EL MARIACHI Sound Designer Kai Rosenkranz (Mitte) zupft Melodien für **Gothic 3**. Den Hauptteil der Kompositionen erstellt er jedoch am Keyboard im Hintergrund. Erst danach werden die Fantasy-Weisen von einem Orchester eingespielt.

3. BOB DER BAUMEISTER Level Designer Mario Röske (rechtes Foto) bastelt im Editor eine Fantasystadt mit verwinkelten Gassen, massiven Stadtmauern und Wehrtürmen. Bücher über Baustile des Mittelalters liegen stets griffbereit.



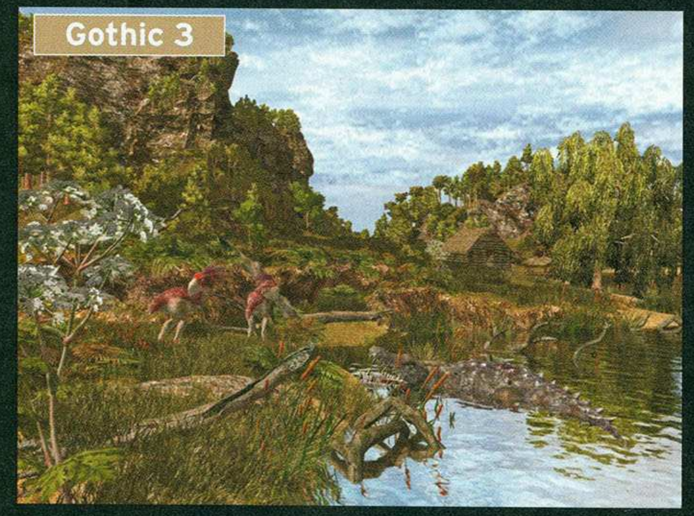
mit einem Rechtsklick ein Popup-Menü erscheint, das weitere Interaktionsmöglichkeiten öffnet. „So kann ich auf simple Art einen Gegenstand, den ich in meinem Inventar bei mir trage, und einen weiteren Gegenstand kombinieren", erklärt Björn Pankratz. „Beispielsweise kann man einen Amboss mit der rechten Maustaste anklicken, um dann den passenden Gegenstand – in diesem Fall einen Schmiedehammer – darauf anzuwenden. Mit der primären Funktionalität, die auf der linken Maustaste liegt, löst man dagegen die nächstliegende Aktion aus. Eine Fackel an der Wand kann also mit einem einfachen Linksklick entzündet werden. Mit einem Rechtsklick erhält man zusätzlich die Option, diese Fackel mitzunehmen."

Neue Freunde, alte Freunde

Deutlich freier ist der Spieler bei **Gothic 3** in der Wahl seiner Freunde. Zwar zieht der Held erneut zu Beginn als einsamer Streiter aus, den man aus der Verfolgerperspektive durch die Welten dirigiert, doch als Freunde kann man sich nahezu beliebig Passanten aussuchen oder sogar Söldner für einzelne Aufträge rekrutieren. „Natürlich werden wir hier den Spieler leiten und die Auswahlmöglichkeiten deswegen auf die wirklich coolen Charaktere beschränken, aber trotzdem hat man in **Gothic 3** mehr Freiheit als je zuvor." **Gothic**-Veteranen treffen dennoch auf alte Bekannte. Kampfgenossen wie etwa Diego tauchen wieder auf und können als Mitstreiter angeworben werden. War man zuvor auf drei Gilden angewiesen, findet der Spieler in **Gothic 3** eine Welt mit sechs Volksgruppen als mögliche Bündnispartner vor. Dazu zählen die Meuchelmörder der Sklavenjäger, Nomaden, ein Waldvolk, die königstreuen Rebellen und natürlich die Orks. Dies führt freilich zu einem differenzierten Questverlauf, da Heldentaten für eine bestimmte Fraktion nicht unbedingt im Interesse aller Volksgruppen sind. „Es gibt drei grundsätzliche Lösungswege für das gesamte Spiel, aber wir haben uns vorgenommen, immer mehrere Lösungswege pro Mission einzubauen", kündigt Björn Pankratz an. Da die überwiegende Zahl der 20 Städte von Orks besetzt sind, darf der Held sogar Aufstände der Bewohner anzetteln. Die Stadtbevölkerung verfügt nämlich über eine über-

Waldspaziergang

Beim Vergleich der Grafikengines von Gothic 2 und 3 wirkt der Vorgänger mehr als antiquiert. PC Games erklärt die Unterschiede.





Mehr Detailreichtum
In **Gothic 3** wirkt beim Waldspaziergang alles wie echt: Da die Landschaften nicht automatisch generiert, sondern per Hand modelliert wurden, gleicht kein Stein dem anderen (Bild links). Im Gegensatz zu **Gothic 2** scheint die Welt auf magische Weise zum Leben erweckt worden zu sein. Gräser und Sträucher wiegen sich im Wind, Tümpel begeistern mit realistisch wirkendem Wellenspiel. In **Gothic 2** (rechts) gehörte dagegen von den Bäumen fallendes Laub zu den wesentlichen Mitteln, um die Umgebung lebendig erscheinen zu lassen.





geordnete künstliche Intelligenz. So merken die Bewohner, wenn der Held eine bestimmte Zahl an Orks gemeuchelt hat, was die Städter ermutigt, ebenfalls die verhassten Besatzer anzugreifen.

Feinste Fantasykunst

Auf den ersten Blick fällt bei **Gothic 3** die massiv aufgebohrte Grafikengine auf. Bei Wanderungen durch Wald und Flur streift man an allerlei animierter Vegetation vorbei und Dörfer wirken mit individuell zusammengezimmerten Hütten weitaus organischer als in den Vorgängern: Kein Baum und keine Behausung gleicht der anderen. Die Monster wirken so lebendig, als seien sie direkt aus Jurassic Park entsprungen; die Stadtbewohner tragen detaillierte, teils farbenprächtige Garderobe mit chromblitzenden Rüstungsteilen zur Schau. Untermalt werden die Waldspaziergänge übrigens durch eine spannende Soundkulisse: Knackende Äste und verdächtiges Rascheln im Unterholz sollen den Spieler in stete Alarmbereitschaft versetzen. Die zarten Schalmeienklänge, die den Wanderer umschmeicheln, wandeln sich bei drohender Gefahr prompt in dramatische Orchesterklänge. Dem jüngst in Mode gekommenen Multiplayer-Modus erteilen die Essener jedoch eine klare Absage. Auch in Online-Rollenspielen wie **World of Warcraft** sieht Björn Pankratz keine echte Konkurrenz: „**WoW** ist völlig anders angelegt. Wir sehen Online-Rollenspiele eher als Wettstreit zwischen den Spielern: Wer kann mit der besten Rüstung angeben, wer trumpft mit den stärksten Zaubersprüchen auf? Wir bieten in **Gothic 3** eine viel komplexere Questmechanik und setzen auf eine fortschrittliche KI. Das ist eine ganz andere Form der Unterhaltung."

CHRISTOPH HOLOWATY

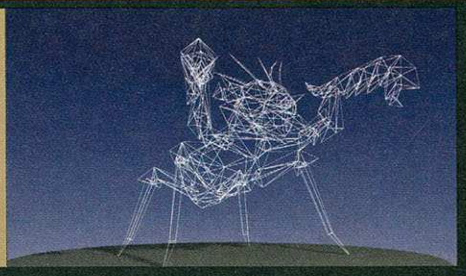


*Das Warten lohnt sich offenbar – nie sah die Welt von **Gothic** schöner aus. Bunte Bilder von neuen Spielen gibt's allerdings inzwischen wie Sand am Meer. Viel mehr freue ich mich auf die Vielfalt an Fraktionen und eine spannende Quest-Struktur. Damit könnte **Gothic 3** tatsächlich den Wiederspielwert erhalten, der bei anderen Titeln nur vollmundig versprochen wird.*

Entwickler: Piranha Bytes
Anbieter: JoWooD Productions
Termin: 1. Quartal 2006

Metamorphose eines Minecrawlers







Schreckensgegner in **Gothic 2** ist der eklige Minecrawler in der Alten Mine. Die beste Strategie besteht darin, sich in unzugänglichen Dungeon-Ecken zu verbergen und die Crawler mit dem Bogen zu beschießen. Im zweiten Teil besteht das überdimensionale Ungeziefer aus 1.200 Polygonen und wirkt vergleichsweise grobschlächtig.

Gothic 3





In **Gothic 3** wird der Minecrawler zum Kammerjäger-Albtraum und besteht aus nicht weniger als 12.000 Polygonen. Die Oberflächenfarbe wird mit einer Diffus-Textur bestimmt. Darauf werden die Bump und Normal Map für die 3D-Effekte gelegt; ähnlich wie bei **Doom 3** sorgt eine Specular Map für schaurige Licht- und Schatteneffekte.

INTERVIEW MIT BJÖRN PANKRATZ

„Es wird keine verschlossenen Türen geben"

PC Games: Was macht **Gothic 3** besser als der Vorgänger und was macht es besser als die Konkurrenz?

Björn Pankratz: „Verglichen mit dem, was wir bisher gemacht haben, ist der wichtigste Unterschied die Größe der Welt – sie ist sehr viel reichhaltiger. Wir werden wesentlich mehr NPCs und Missionen in diese filigrane Questmechanik einbauen. Ferner wird man sich in **Gothic 3** mehr als drei Gilden anschließen können, also nicht nur wie bisher den Paladinen, Magiern und Söldnern. Wir ersetzen die Gilden durch so genannte Volksgruppen wie zum Beispiel die Rebellen und die Orks, welche das Land erobert haben."

PC Games: Was hat der Spieler davon?

Björn Pankratz: „Mit dieser Lösung ist es möglich, mehr Aufgaben gleichzeitig zu erledigen, zum Beispiel das Aufbauen von Fertigkeiten in mehreren Berufen, etwa dem des Gladiators. Die Orks halten in ihren Lagern Schaukämpfe ab, aber auch bei den Menschen erlangt man als großer Kämpfer ein hohes Ansehen. Eine typische Gladiatoren-Karriere beginnt damit, dass man in einem Schweinestall beginnt, durch Prügeleien mit irgendwelchen Leuten auffällt und dann letztendlich in den größten Arenen der Orks Schaukämpfe bestreitet.

Im Gegensatz zu anderen Spielen können wir mit unserem Haupt-Feature, einer wirklich lebendigen Welt, punkten. Die Tagesabläufe der NPCs wirken sehr lebendig, während diese bei der Konkurrenz nur vorgefertigten Pfaden folgen. Unsere NPCs folgen einem Tag-und-Nacht-Wechsel, aber auch den Produktionszyklen in ihrem Beruf. Ein Schmied beispielsweise hämmert erst auf den Amboss und läuft dann zum Eimer, um das Schwert abzukühlen. Abends geht er vielleicht in die Kneipe und anschließend geht er ins Bett."

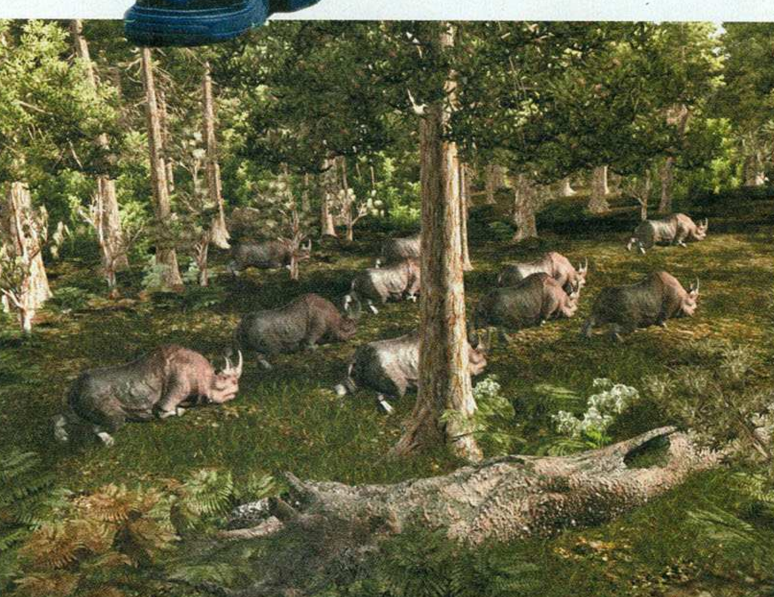
PC Games: Werden wir in **Gothic 3** mit dem Helden weitgehend mutterseelenalleine unterwegs sein oder gibt es mehr Begleiter als im Vorgänger?

Björn Pankratz: „Es wird auch einen Party-Modus geben. In anderen Spielen bekommt man meist einen – oder mehrere – Mitstreiter aufs Auge gedrückt, der keine eigene Geschichte hat und in jeder Situation gleich reagiert. Bei **Gothic 3** wird es möglich sein, sich die Partymitglieder selbst auszusuchen und zu rekrutieren, wobei jedes potenzielle Mitglied ein Eigenleben haben und eigene Interessen verfolgen wird. Beispielsweise werden sich manche Begleiter an bestimmten Stellen des Spiels mit dem Satz ‚Da gehe ich nicht rein' vom Spieler verabschieden."

> Bei Gothic 3 wird es möglich sein, sich die Partymitglieder selbst auszusuchen, wobei jedes ein Eigenleben haben wird.

PC Games: Wie sieht es mit der spielerischen Freiheit aus? **Gothic** war ja schon immer nichtlinear – wird das Gameplay jetzt noch freier?

Björn Pankratz: „Ja, definitiv! Man kann sich frei in der Spielwelt bewegen und in jede beliebige Stadt



HERDENTRIEB Diese Hornrammer verfügen über eine Herden-KI. Einmal angegriffen, verwandelt sich die Herde in eine rasende Masse aus Dickhäutern, die in Panik alles niedertrampelt.



TRAUTES HEIM Noch nie wirkten die Siedlungen in Gothic so realistisch. Dächer scheinen individuell mit Holzschindeln belegt zu sein, jedes Gebäude ist begehbar.

gehen, um seine Quests zu erledigen. Es wird keine verschlossene Tür geben, für die man erst den Schlüssel finden muss. Das Einzige, was den Spieler eventuell hemmen könnte, ist, dass er für einen Auftrag noch nicht genügend Erfahrung gesammelt hat oder dass er den Auftrag zwar bekommt, ihn aber erst später im Spiel, wenn sein Charakter stark genug ist, lösen kann. Möglich ist auch, dass man gesagt bekommt: ‚Erledige erst diese oder jene Aufgabe und komm dann wieder!' Aber der Rest liegt in der Hand des Spielers."

PC Games: Noch eine Frage zur Physikengine: Werden beispielsweise Gegner, die ich auf einer Treppe besiege, realistisch hinunterstürzen?

Björn Pankratz: „Es wird in **Gothic 3** keine Gameplay-Physik wie in aktuellen Shootern geben, in denen es beispielsweise Verschiebepuzzles im Stil von ‚Schiebe das Fass in diese Richtung' gibt. Die von euch angesprochene Ragdoll-Technik wird es aber auf jeden Fall geben."

PC Games: Zu der Grafik und den Hardware-Anforderungen haltet ihr euch noch sehr bedeckt. Bekannt ist nur, dass die Grafik up to date sein wird. Was könnt ihr uns noch darüber erzählen?

Björn Pankratz: „Was für die Leser vielleicht wichtig ist: Wir setzen bei der Minimalkonfiguration auf eine Geforce3. Allerdings wird es anders als bei den vorangegangenen Spielen ein frei skalierbares System geben. Wer zum Release also nicht die aktuelle Grafikkarte besitzt, die für alle Details nötig sein wird, kann mit verschiedenen Schiebereglern die für ihn optimale Konfiguration finden."

PC Games: Es gab ja bereits einige tolle Mods für beide Teile aus der Community. Wollt ihr die Szene weiterhin mit Tools und Ähnlichem unterstützen?

Björn Pankratz: „Ja, solche Schritte sind definitiv vorbereitet, aber auch die Herausgabe des SDKs und Ähnlichem ist eine geschäftliche Entscheidung. Zugegebenermaßen waren die herausgebrachten Kits nicht sehr umfangreich, aber trotzdem waren die Mods alle sehr gut. Die Fangemeinde ist sehr groß und dankbar für alles, was wir zur Verfügung stellen – und darauf werden wir auch weiterhin eingehen. Tools wie der Editor sind erst mal nur für uns intern gedacht, aber wir werden sicherlich später einmal etwas in dieser Art zum Download bereitstellen, was auch nicht so kompliziert und komplex wie der Unreal Editor ist."

» Die Fangemeinde ist sehr dankbar für alles, was wir an Editoren bereitstellen «

PC Games: Das Add-on **Die Nacht des Raben** zu **Gothic 2** wurde ja begeistert aufgenommen. Ist **Gothic 3** für Add-ons vorbereitet?

Björn Pankratz: „Vorbereitet ist das Spiel auf jeden Fall darauf, dass gegebenenfalls Add-ons auf den Markt gebracht werden können. Ob wir das machen oder nicht oder ob wir lieber gleich am vierten Teil arbeiten oder sogar ein ganz anderes Projekt in Angriff nehmen, hat im Wesentlichen einen kaufmännischen Hintergrund."

PC Games: Seht ihr euch in Zukunft als spezialisiertes Rollenspielstudio oder wollt ihr auch andere Spiele produzieren?

Björn Pankratz: „Wir sehen uns schon als Rollenspielstudio. Das Genre ist ja auch nicht so extrem technologiegebunden wie etwa die 3D-Shooter. Aber wir bleiben offen für innovative Ideen."

PC Games: Danke für das Gespräch!

OBER-ORK

Die neuen Herren in Gothic 3 sind die Orks. Die Finsterlinge beherrschen nach dem großen Krieg praktisch die gesamte Fantasy-Welt.



ORKPATROUILLE Ein einsamer Ork schreitet durch den Wald. Die Rüstung mit den massiven Schulterpanzerungen fasziniert durch realistische Metalleffekte und Lichtspiegelungen.



Fable: The Lost Chapters

Lionheads Rollenspiel Fable wirkt wie eine Offline-Version von World of Warcraft: Jede Aktion wirkt sich auf die Umwelt und die Bevölkerung aus.

Spiele-Guru Peter Molyneux, Symbolfigur für innovative Göttersimulationen, hat sich mit dem Rollenspiel **Fable** einen Traum erfüllt. „Meine Spiele hatten schon immer etwas mit kleinen Männchen zu tun", erinnert sich der Brite. „Doch seit ich 1981 **Wizardry** gespielt hatte, ließ mich die Idee eines Rollenspiels nicht mehr los. Ich war so fasziniert, dass ich damals sogar deswegen meine Freundin verloren habe. Weil ich aus einem Dungeon nicht mehr herauskam, habe ich ein Rendezvous mit ihr verpasst." Doch richtig zufrieden war Molyneux mit der Fantasykost selbst renommierter Studios nie. Mit **Fable** soll nun das Genre revolutioniert werden. Zu Beginn verfügt man nämlich weder über einen Helden-Baukasten noch über einen vorgefertigten Charakter. „Die Idee, einen Charakter zu spielen, den jemand anderes erfunden hat, ist gerade im Rollenspielbereich fundamental falsch", doziert Molyneux. „Viel besser ist es, mit einem Charakter zu starten, der überhaupt nichts ist. Erst am Ende des Spiels fühlt man: ‚Kein Held sieht so aus wie meiner.'"

Verhauen oder verzaubern

Im Spiel heißt das, dass man sich nicht als lernfähiger Muskelprotz, sondern als pubertierender 15-Jähriger ins Abenteuer stürzt. Erst nach dem Eintreffen in der Heldengilde darf man die drei Kampfstile Nahkampf, Fernkampf oder Magie trainieren. Die Kämpfe mit Monstern laufen in Echtzeit ab; die Bedienung soll einem einfachen Action-Adventure-Muster folgen. Dabei darf der Kämpe durchaus Kriegslisten ins Handgemenge einflechten – indem er beispielsweise Gegnern in den Rücken fällt und zum nicht blockbaren Dolchstoß ausholt. Als Zauberlehrling muss man sich dagegen mit einem einfachen Blitzschlag als erstem magischen Spruch begnügen, erwirbt mit der Zeit jedoch gut ein Dutzend weitere Zaubersprüche. Die magischen Effekte dürfen obendrein mit gewonnenen Erfahrungspunkten aufgewertet werden. Freilich wenden unterschiedliche Gegner verschiedene Kampftaktiken an. Untote bewegen sich wie in Trance auf den Helden zu, Banditen versuchen sich an heimtückischen Flanken-Angriffen und Eistrolle kombinieren blitzschnell Zaubersprüche und Erdbeben auslösende Schläge auf den Boden. Die Verwandlung vom Hänfling zum Helden wird dabei mit einem hohen Detailgrad umgesetzt. Molyneux: „Ich kann alleine anhand eines Screenshots genau sagen, ob der Spieler gute

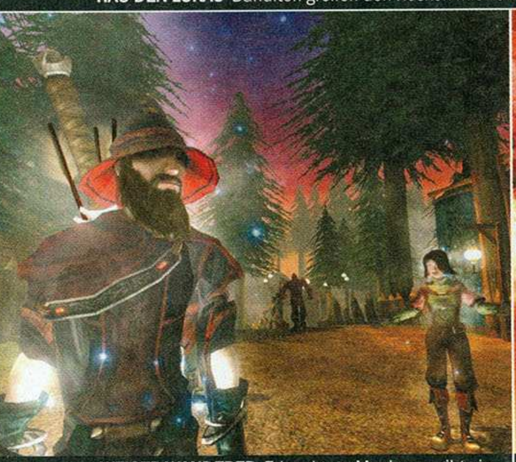


HAU DEN LUKAS Banditen greifen den Recken mit Nah- und Fernkampfwaffen an.



TUNING Mystisches Glühen auf der Schwertklinge verleiht magischen Zusatzschaden.





WEISER WANDERER Erleuchtete Magier umgibt ein solches mysteriöses Glühen.



FEUERPROBE Dem Zauberer entspringt bei größerer Erfahrung eine vernichtende Feuersbrunst aus den Fingerspitzen.



SCHAU MAL, SCHERGE Untote und Zombies reagieren oft träge, doch Todesritter bleiben gefährliche Gegner.

Vom Bengel zum Berserker

1. Als pubertierender Jüngling hat man wenig mehr als Botengänge zu erledigen.

2. Als Heranwachsender lernt der Held den Umgang mit Schwert und Magie.

3. Der Mann in den besten Jahren trägt am Ende des Spiels schwere Rüstung.







Taten vollbringt oder sich den dunklen Mächten verschrieben hat. Ich kann feststellen, ob er magiebewandert ist oder lieber zum Schwert greift. Die Grundidee, die bereits beim allerersten Meeting zu **Fable** festgehalten wurde, war: Alleine beim Ansehen eines einzigen Screenshots muss man mehr über den Helden erfahren als in jedem anderen Spiel."

Miesling oder Märtyrer

Wenn man sich auf die Entwicklung von Nahkampffertigkeiten konzentriert, wachsen dem Helden im Laufe der Zeit wahre Muskelberge; kampferprobte Raufbolde verraten sich schon bald durch Narben und Scharten im Antlitz. Wer lieber zaubert, entwickelt sich dagegen zum dürren Geisteswissenschaftler mit Stab und Zauberhut. „Es geht jedoch nicht nur um das optische Feedback, sondern vor allem darum, dass jede Handlung des Spielers die Welt verändert", erklärt Peter Molyneux. „Die Welt begrüßt es, wenn man ein Held ist, und sie hasst es, wenn man ein Unhold ist. Das ist ein weiterer fundamentaler Teil des Spieles." Volkshelden werden in Dörfern gerne mal von Gaffern begleitet, die auf Heldentaten hoffen, und in diversen Kaschemmen erklingen Loblieder auf den Recken. Finsterlinge schneidet das Fantasy-Volk dagegen. Bereits die Xbox-Version, die im letzten Herbst auf den Markt kam, wirkt mit der hochentwickelten KI der Nichtspieler-Charaktere wie eine Offline-Variante von **World of Warcraft**. Einziges Manko ist mit rund zehn Stunden die vergleichsweise kurze Spielzeit, doch PC-Krieger kommen in den Genuss einer erweiterten Version. Für mindestens sechs Stunden zusätzliche Beschäftigungsdauer sorgen neue Dörfer, Missionen und Endgegner, etwa ein gigantischer Drache, der sich auf den verdutzten Spieler stürzt.

CHRISTOPH HOLOWATY



*Seit sich unsere von World of **Warcraft** infizierten Redakteure nicht mehr mit „Guten Morgen", sondern mit „Welcher Level?" grüßen, zweifelt man, ob jemals ein Offline-Rollenspiel wieder zum Gesprächsthema wird. **Fable** begeistert vor allem mit den vielfachen Möglichkeiten, Missionen zu lösen. Suchen Sie sich also besser schon mal ein anheimelndes Gasthaus in Azeroth für eine **Fable**-Pause.*

Entwickler: Lionhead Studios
Anbieter: Microsoft Game Studios
Termin: September 2005



Guild Wars

Und da behaupte noch einer, es gäbe keine innovativen Spielkonzepte mehr: Guild Wars versucht im Bereich der Online-Rollenspiele mal etwas Neues.

UND GRÖSSE ZÄHLT DOCH

Das Charakter-Design von Guild Wars orientiert sich an gängiger Fantasy: Krieger tragen dicke Rüstungen und Zweihänder-Schwerter, Zauberer kommen in Kutte aufs Schlachtfeld und murmeln Beschwörungsformeln.

Wenn Sie denken, dass **Guild Wars** eines jener Online-Rollenspiele sei, die unter Tränen eingestellt werden, bevor es die erste Exe-Datei gibt: Vergessen Sie's! Hier ist ein erfahrenes Team am Werk, das bereits an **Starcraft**, **Diablo**, **World of Warcraft** oder der Konzeption des Battle.nets beteiligt war. Bingo, bei Arena Net handelt es sich um Ex-Blizzard-Mitarbeiter.

Was ist Guild Wars?

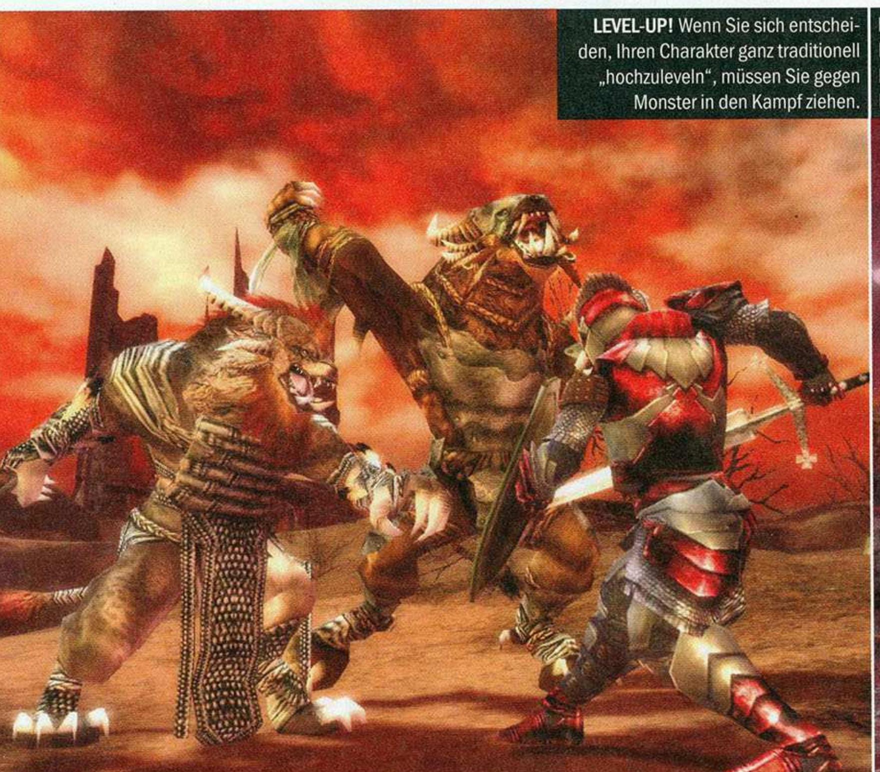
„Sortieren Sie aus, was nicht in die Reihe gehört: **World of Warcraft**, **Everquest 2**, **Guild Wars**." Fragen solcher Art finden Sie normalerweise in IQ-Tests, hier wäre **„Guild Wars"** die richtige Antwort. Der Unterschied zum typischen Online-Rollenspiel liegt in der Spielwelt, die nicht immer und von jedem begehbar ist. Sie ist stattdessen in Karten aufgeteilt, die Missionen enthalten. Auf einige Karten passen nur acht Spieler, andere fassen 24 Helden – je nachdem, ob darauf PvE (Spieler gegen computergesteuerte Gegner) oder PvP (Spieler gegen Spieler) stattfindet. Andere Regeln gelten in der Hauptstadt: Dort trifft man sich mit Spielern und gründet Partys fürs nächste Instanz-Abenteuer.

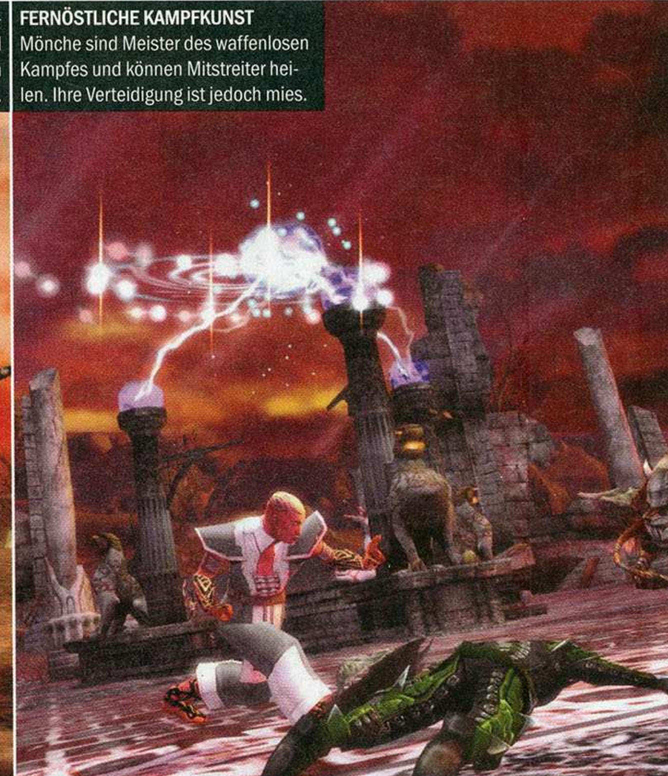
Allein in der Hauptstadt ist es möglich, die Fähigkeiten Ihrer Figuren festzuzurren. Als Mönch, der im Team kämpft, werden Sie Heilzauber einlesen wollen, als so genannter Mesmer holen Sie sich Sprüche, die Gegner verlangsamen oder für einige Sekunden einfrieren. Clever ist es, die Fähigkeiten aufeinander abzustimmen, bevor Sie den staubigen Boden der Arena betreten – dort angekommen, haben Sie keine Möglichkeit mehr, Ihre Skills umzukrempeln. Und das Taktik-Korsett ist eng: Maximal acht Aktionen nehmen Sie in den Kampf mit.

Leichter leveln

Beim Start haben Sie die Wahl: bei null beginnen oder als Level-20-Charakter loslegen. Nein, **Guild Wars** wird nicht mit eingebautem Cheat geliefert, sondern will Spielern mit wenig Zeit die Möglichkeit geben, ohne lange Vorbereitungsphase loszulegen. Level-Süchtige bleiben deshalb besser bei **Everquest 2** und Co., andere freuen sich über Stufenanstiege in Lichtgeschwindigkeit: Kaum zwei Tage vergehen, bis Ihr Charakter die Level-Leiter bis ganz oben erklommen hat.

Die Spielmechanik bedient sich vorn und hinten bei **World of Warcraft**. Kaum haben Sie die Tore der Hauptstadt durchschritten, kommen die ersten NPCs mit


LEVEL-UP! Wenn Sie sich entscheiden, Ihren Charakter ganz traditionell „hochzuleveln", müssen Sie gegen Monster in den Kampf ziehen.


FERNÖSTLICHE KAMPFKUNST Mönche sind Meister des waffenlosen Kampfes und können Mitstreiter heilen. Ihre Verteidigung ist jedoch mies.

Quest-Ausrufezeichen auf Sie zu: Ein Händler im Dorf westlich braucht Hilfe im Kampf gegen ein paar Banditen, ein Mädel hat seine Flöte am Seeufer verloren, ein Sammler möchte gern zehn Insektenfühler für seine Studien. Im Quest-Journal reihen sich sämtliche Aufträge sorgsam aneinander, für die jeweils markierte Mission tauchen Echtzeit-Pfeile auf Ihrer Mini-Karte auf, die Ihnen den Weg weisen – praktisch wie in **Sacred**. Apropos Weg: Minutenlange Fußmärsche gibt es bei **Guild Wars** nicht, zwischen bereits besuchten Knotenpunkten reisen Sie blitzschnell per Mausklick hin und her.

Für all jene, die den Wettbewerb zwischen Spielern bevorzugen, ist die eingangs erwähnte Option des vorgefertigten Charakters die beste Wahl. Der Zwang der Levels entfällt, Sie wählen einen Profikämpfer aus, legen seine Fähigkeiten fest und stürzen sich kopfüber ins Getümmel gegen andere Herausforderer. Dabei geht Fairness über alles: Für jeden Spieler gilt die gleiche Ausgangssituation, niemand hält Wunderwaffen wie epische Gegenstände aus **World of Warcraft** in der Hand. Spielerisches Können und Teamwork entscheiden Gefechte, nicht die höhere Stufe. Über den besten Solo-Kämpfer, das erfolgreichste Team und die gefürchteste Gilde informiert eine Ladder-Rangliste.

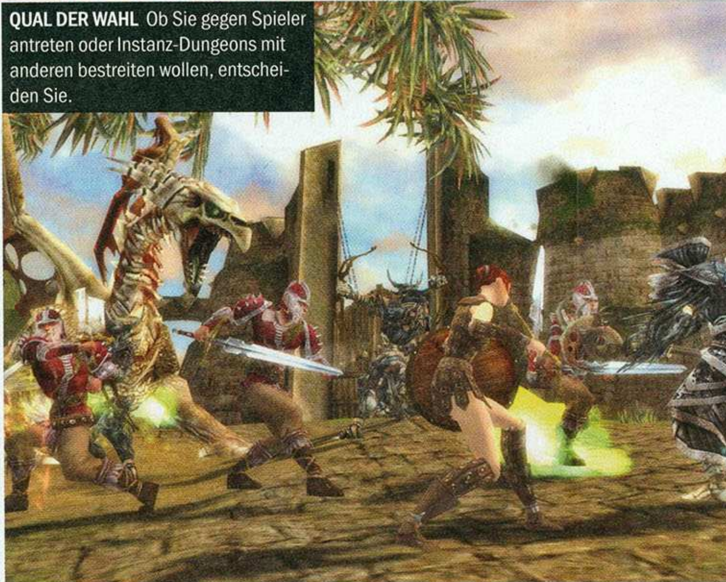
Günstiger Spaß

Guild Wars wird sich nicht nur erleichternd auf Ihren Terminkalender auswirken, weil zeitaufwendige Monsterkämpfe wegfallen, sondern auch Ihren Geldbeutel schonen. Denn es gibt keine monatliche Grundgebühr. Um die Server-Pflege zu finanzieren, sollen in regelmäßigen Abständen Updates mit neuen Arenen und Fähigkeiten veröffentlicht werden, die Geld kosten. Ein genauer Preis wurde noch nicht festgelegt. Die Entwickler betonen übrigens ausdrücklich, dass auch Spieler ohne Add-ons konkurrenzfähig bleiben: In **Guild Wars** soll absolut niemand bevorteilt werden.

THOMAS WEISS 

__World of Warcraft__ und __Dark Age of Camelot__ spiele ich auf PvP-Servern, denn ich liebe die Herausforderung. Leider sind die Kämpfe unausgewogen, weil Spieler, die mehr Zeit online verbringen, besser ausgerüstet sind. __Guild Wars__ löst dieses Problem meisterhaft mit einer Innovation. Unbedingt vormerken!

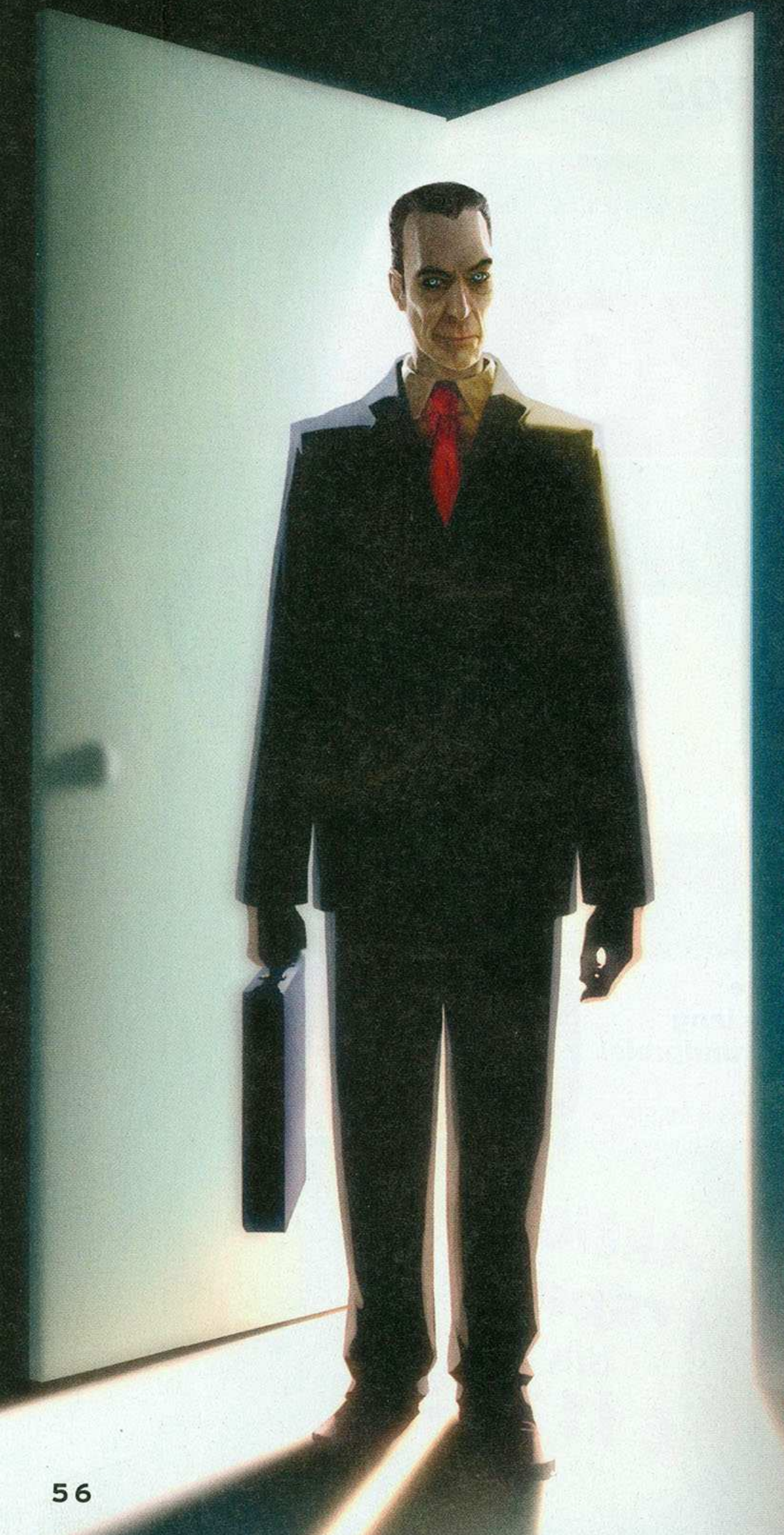
Entwickler: Arena Net
Anbieter: Flashpoint
Termin: 28. April 2005


QUAL DER WAHL Ob Sie gegen Spieler antreten oder Instanz-Dungeons mit anderen bestreiten wollen, entscheiden Sie.


KEINE FÄLSCHUNG Guild Wars sieht in den höchsten Grafikeinstellungen tatsächlich so gut aus wie auf den Bildern – und läuft trotzdem flüssig.

Half-Life 2: Aftermath

Arbeitszeitverlängerung für Gordon Freeman: In dieser neuen Erweiterungsepisode wird die spannende Handlung von Half-Life 2 fortgesetzt.



Beim ersten Half-Life drehte Valve die Erweiterungsventile nicht gerade voll auf. Die Zusatz-CDs Opposing Force und Blue Shift wurden seinerzeit an Gearbox delegiert, was mit einem nicht unwesentlichen Haken verbunden war. Niemand außer Valve selber durfte die Handlung fortsetzen, also musste das Geschehen in Black Mesa aus verschiedenen Perspektiven wiederholt gemolken werden. Bei Half-Life 2 wird alles anders: Die Originalentwickler von Valve machen höchstpersönlich die erste Zusatz-Episode – und geben dabei Antworten auf so manche offene Handlungsfrage. Schon im kommenden Sommer soll Aftermath aufklären, wie es nach dem abrupten Ende des Hauptprogramms weitergeht.

Chaos in City 17

Wir erinnern uns: Gordon Freeman zerstörte den Reaktorkern der unheimlichen Zitadelle, von der aus der Kollaborateur Dr. Breen die Menschheits-Enklave City 17 regierte. Eine von Breens Drohungen scheint in Aftermath wahr zu werden: Die dank Gordon Freemans Einsatz erfolgreichen Revolutionäre gegen das Combine-Regime haben es sich mit der außerirdischen Besatzungsmacht verscherzt. Nach der Explosion in der Zitadelle ist City 17 nicht mehr vor den Schrecken der Außenwelt geschützt, Antlions und Zombies marodieren in der Stadt. „Gegner und Verbündete werden in Kombinationen auftauchen, wie man sie in Half-Life 2 nie gesehen hat", verspricht Marc Laidlaw, Storyautor und Spieldesigner.

Mehr Kämpfe im Team

An den Internet-Gerüchten, nach denen der Spieler in der Erweiterung Alyx Vance steuern würde, ist rein gar nichts dran. Sie übernehmen vom Anfang bis zum Ende der Erweiterung wieder die Rolle von Gordon Freeman. Alyx spielt eine zentrale Rolle als wichtigste computergesteuerte Verbündete, auch weitere befreundete Charaktere sollen Ihnen immer wieder zur Seite stehen. Dass die ersten Bilder von Aftermath durchweg vertraute Waffen und Gegner zeigen, sollte niemand irritieren. Valve hebt sich einige Überraschungen bis zur Veröffentlichung der Episode auf und weicht auch Fragen nach Vehikeln vornehm aus. Da die Source-Engine neben Fahreinlagen auch Flugsequenzen erlaubt, bleibt Spekulationsspielraum zur Verkehrspolitik.

> Allen Spekulationen zum Trotz spielen Sie in Aftermath wieder als Gordon Freeman.

Der Spielablauf soll ähnlich abwechslungsreich sein wie in Half-Life 2, aber konkrete Neuerungen will Pressesprecher Doug Lombardi noch nicht verraten: „Man erlebt Schlachten, die etwas komplexer sind als das

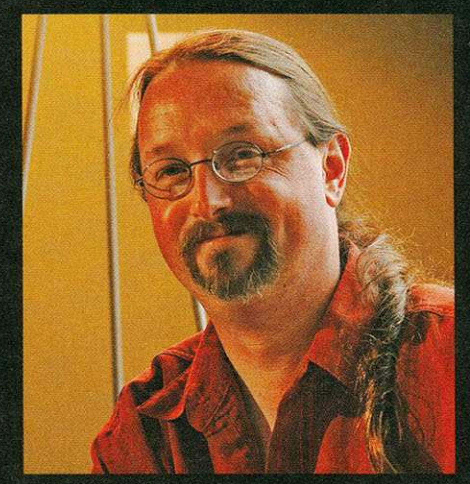
INTERVIEW MIT MARC LAIDLAW

„Das Episoden-Format hilft dabei, uns weiterzuentwickeln."

PC Games: Wie spannend ist es für dich, die Handlung von **Half-Life 2** im Episoden-Format weiterzuerzählen? Welche Vorteile und Herausforderungen ergeben sich daraus?
Laidlaw: „Das ist etwas, das wir schon seit langem ausprobieren wollten. Zum einen sind **Half-Life** und **Half-Life 2** von der Struktur her das Shooter-Äquivalent zu Romanen: Alles in ihnen dient dazu, ein anhaltendes Erlebnis aufrechtzuerhalten. Und so sehr ich lange Romane auch liebe, mag ich auch kürzere Erzählungen. Denn die Kurzform erlaubt es dir, mit Strukturen, Charakteren, bestimmten Handlungsideen und verschiedenen Story-Arten zu experimentieren."

PC Games: Die Ausgangslage für **Aftermath** klingt aber recht konventionell.
Laidlaw: „Bei **Aftermath** setzen wir zunächst die Handlung von **Half-Life 2** direkt fort. Aber ich glaube, dass wir noch einige spannende, neue Bereiche erschließen werden, wenn wir ein Gefühl für diese Art von Erzählstil haben. Im Episoden-Format zu arbeiten ist etwas Neues für uns. Aber es gibt gute TV-Serien, auch bedeutende Romane sind schon auf diese Weise entstanden: Dickens schrieb und veröffentlichte **Große Erwartungen** in Fortsetzungen."

PC Games: Wir hatten ja schon befürchtet, dass wir jahrelang auf das nächste Freeman-Lebenszeichen warten müssten ...
Laidlaw: „Wenn du etwas so Großes wie **Half-Life 2** gerade veröffentlicht hast, ist da diese Versuchung, sich einfach in einem Tümpel still stehenden Protoplasmas aufzulösen. Aber das Episoden-Format hilft uns dabei, uns weiterzuentwickeln und uns selbst herauszufordern. Es ist ein tolles Hilfsmittel, um Stagnation zu bekämpfen. Direkt zum nächsten, mehrere Jahre beanspruchenden Projekt zu springen hätte wohl dazu geführt, dass viele Valve-Mitarbeiter explodieren würden wie ausgetrocknete Mumien, die man plötzlich dem Vakuum des Weltraums aussetzt."

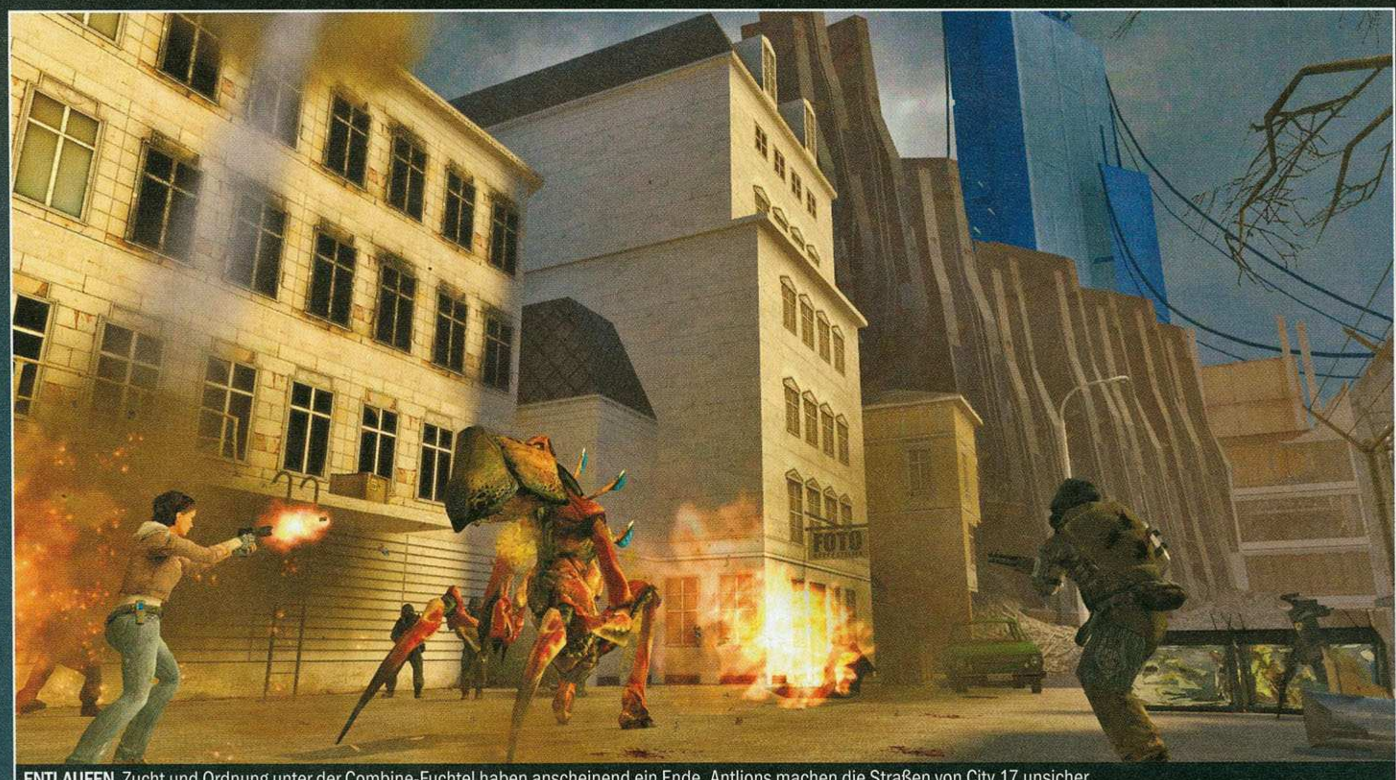


MARC LAIDLAW ist Autor bei Valve und verantwortlich für die Story von **Half-Life 2**.

PC Games: Aber der Endmonolog des G-Man in **Half-Life 2** erweckte doch den Eindruck, dass Gordon Freeman nicht so schnell wieder auftauchen würde?
Laidlaw: „Stimmt, Gordon wurde im Glauben gelassen, dass es erst einmal keinen weiteren Auftrag für ihn gäbe. Aber andererseits führt der G-Man ihn ständig an der Nase herum. Es ist auch möglich, dass selbst der G-Man von Gordons schneller Rückkehr überrascht sein wird. Oder vielleicht hat sich auch nur etwas Unerwartetes ereignet ..."

PC Games: Hatte **Half-Life 2** deshalb ein so jähes Ende, um die Spieler heiß auf diese Erweiterung zu machen?
Laidlaw: „Also meiner Meinung nach war der Schluss von **Half-Life 2** kein richtiger Cliffhanger. Von dem Moment an, in dem sie zu Beginn aus dem Bahnhofsgebäude treten, wussten die meisten Spieler doch, dass sie oben in der Spitze der Zitadelle enden würden. Wenn du das gemacht hast, wozu du hergekommen bist, gibt es keine Erwartung an irgendetwas, was danach noch passieren sollte. Nur Gordon konnte die Zitadellen-Ereignisse abschließen. Aber was danach passiert, könnte auch von jemand anderem erledigt werden. Vielleicht liege ich falsch, wenn ich stolz auf diesen Schluss bin. Aber ich denke immer noch, dass es ein erstaunlicher Moment war, alles weitere wäre schwach gewesen. Nach einer angemessenen Pause werden wir in **Aftermath** den Faden aufgreifen, sobald Gordon wieder ins Geschehen eingreifen kann. Mehr Details kann ich aber wirklich nicht preisgeben."

PC Games: Die wichtigste Frage zum Schluss: Was macht Lamarr?
Laidlaw: „Kurz nachdem wir **Half-Life 2** veröffentlicht hatten, kam ich eines Tages in mein Büro, um ein gerahmtes Foto von Hedy Lamarr auf meinem Schreibtisch zu finden. Erst dachte ich, dass sei die Art von Witz, die ich selber machen würde: ein Foto von Frau Lamarr ausdrucken, ein Autogramm zu fälschen und das Ganze in einen Rahmen zu stecken. Aber später schaute [Valve-Chef] Gabe [Newell] vorbei und sagte: ‚Hmm, wo das wohl herkam?' Das Glitzern in seine Augen verriet mir, dass er es selber hingelegt hatte. Und zwei Tage später dämmerte es mir, dass Gabe sich niemals die Mühe machen würde, ein Hedy-Lamarr-Foto mit gefälschter Unterschrift auszuhecken, wenn sich noch irgendwo ein echtes auftreiben lässt. Nun, es ist in der Tat authentisch und eines meiner liebsten **Half-Life 2**-Souvenirs. Ich wünschte mir nur, wir hätten das Foto an der Wand von Dr. Kleiners Labor hängen.
Oh, und was unsere Lamarr im Spiel angeht: Ich bin mir sicher, dass Dr. Kleiner es niemals erlauben würde, dass ihr etwas zustößt. Danke der Nachfrage."



ENTLAUFEN Zucht und Ordnung unter der Combine-Fuchtel haben anscheinend ein Ende, Antlions machen die Straßen von City 17 unsicher.

TUNNELBLICK An der Seite von Alyx Vance nehmen wir es mit den Zombies auf, welche bedrohlich durch die Unterführung schlurfen.

ABGEMELDET Combine Elite-Soldaten wollen verhindern, dass Sie nach der Reaktorzerstörung die Zitadelle lebend verlassen.

PÄRCHENBILDUNG Aftermath setzt am Ende von Half-Life 2 an; Gordon und Alyx können einen weiteren Spieltag lang an ihrer Beziehung arbeiten.

PHYSIKSPRITZE Valve verspricht noch mehr kreative Einsatzmöglichkeiten für die verbesserte Version der Gravity Gun.

übliche ‚Du gegen den Feind'". Und Designer Robin Walker ergänzt kaum weniger kryptisch: „Aftermath wird dem Spieler und seinen Verbündeten mehrere neue Tools geben. Diese konzentrieren sich alle darauf, die Art und Weise zu verbessern, wie du mit der Spielwelt interagieren kannst".

Steam hat Vorrang

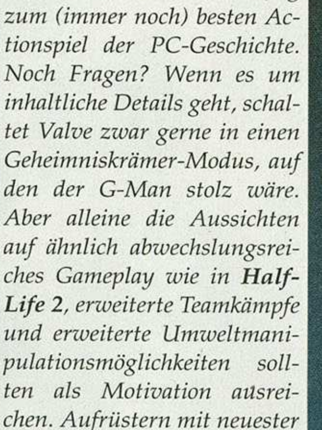
Die Zusatz-Episode soll einen Spieltag umfassen. Zum Vergleich: Die Geschehnisse im Hauptprogramm erstreckten sich über drei volle Tage. Als Veröffentlichungstermin wird offiziell „Sommer" genannt, eine mit aller gebührenden Vorsicht zu genießende Terminprognose, denn Valve gehört bekanntlich nicht zu den pünklichsten Entwicklerstudios. Der Preis für Aftermath steht noch nicht fest, dafür aber die Vertriebsmethode. Zumindest vorerst soll die Episode nur als Bezahl-Download über Valves Online-Service Steam angeboten werden. „Es wird für uns das erste Mal sein, dass wir eine solche Art von Episode veröffentlichen. Wir sind sehr gespannt darauf, wie es bei den Spielern ankommen wird", meint Doug Lombardi. Ohne Online-Anbindung spielt sich also nichts ab, aber das wissen wir ja spätestens seit dem Registrierungsprozedere für das Hauptprogramm.

Damit könnte Valve dem seit Jahren diskutierten „Episodic Content"-Konzept zum Durchbruch verhelfen: Relativ preiswerte Spielkapitel-Happen werden direkt vom Entwicklerteam auf die Kundenfestplatte übertragen, der traditionelle Weg über Publisher und Zwischenhändler wird (zumindest fürs Erste) einfach übersprungen. „Steam ist als zusätzlicher Kanal, aber nicht alleinige Methode gedacht, wie wir unsere Produkte anbieten", räumt Marc Laidlaw ein, „Auch wenn Aftermath am Erstverkaufstag nicht in einer Schachtel erhältlich ist, heißt das nicht, dass dies niemals der Falls sein wird."

Engine-Upgrades für Low- und High-End

Die neue Episode soll auch das verbesserte „High Dynamic Range"-Rendering der Source-Engine unterstützen. Im Gegensatz zum kostenlosen Demo-Level Lost Coast unterstützt Aftermath aber auch „normale" Grafik. Sie müssen also nicht unbedingt die neueste Hardware haben, um es spielen zu können. Besitzern weniger muskulöser PC-Systeme winkt sogar eine verbesserte Performance. Im Rahmen der Arbeit an der Xbox-Version von Half-Life 2 optimierte Valve die Engine, um beispielsweise bessere Lichteffekte bei PC-Grafikkarten unterhalb von DirectX-9-Niveau zu erzielen.

HEINRICH LENHARDT

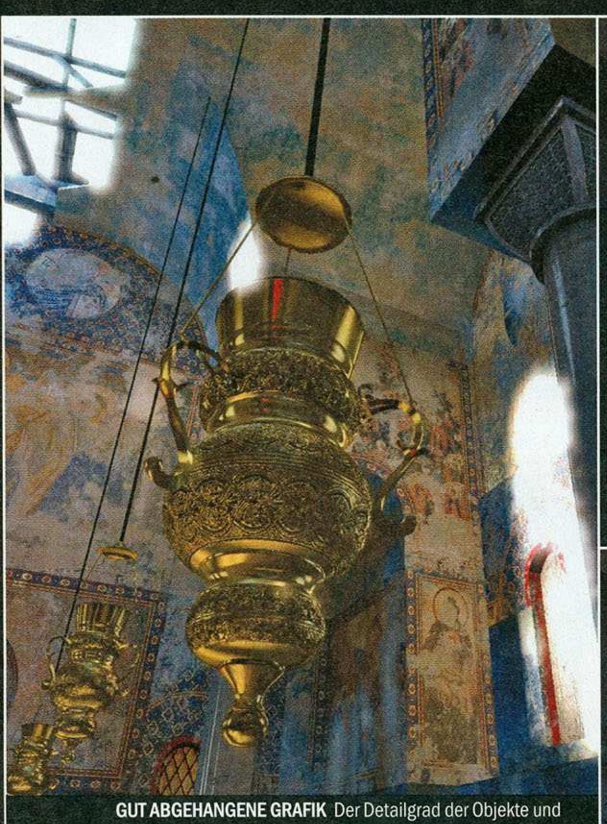


Das Original-Entwicklerteam macht eine Fortsetzung zum (immer noch) besten Actionspiel der PC-Geschichte. Noch Fragen? Wenn es um inhaltliche Details geht, schaltet Valve zwar gerne in einen Geheimniskrämer-Modus, auf den der G-Man stolz wäre. Aber alleine die Aussichten auf ähnlich abwechslungsreiches Gameplay wie in ***Half-Life 2****, erweiterte Teamkämpfe und erweiterte Umweltmanipulationsmöglichkeiten sollten als Motivation ausreichen. Aufrüstern mit neuester Hardware winkt obendrein HDR-Grafikluxus. Und verflixt, ich will wirklich wissen, wie es mit der Handlung weitergeht ...*

Entwickler: Valve
Anbieter: Valve
Termin: Sommer 2005

Half-Life 2: Lost Coast

Spielbare Spitzentechnologie-Demo, glatt geschenkt. Die Source-Engine lässt ihre neuen „High Dynamic Range"-Rendermuskeln spielen.

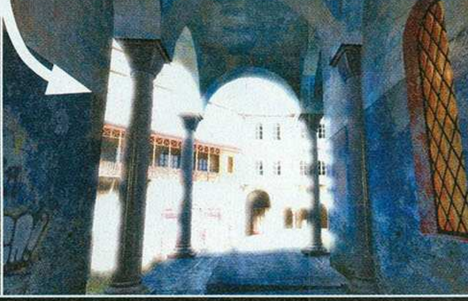


GUT ABGEHANGENE GRAFIK Der Detailgrad der Objekte und Texturen wurde im Vergleich zu Half-Life 2 nochmals gesteigert.



BELICHTUNGSMESSER Beim Wechsel der Lichtverhältnisse simuliert HDR-Rendering die Anpassung der Augen an die neue Umgebung. Die Übergänge zwischen Normal-, Über- und Unterbelichtungseffekt sind fließend und wirken natürlich.





Sie haben Half-Life 2? Und liebäugeln mit der Anschaffung neuester Grafik-Hardware? Dann dürfen Sie sich auf einen Abstecher zur verborgenen Küste freuen, dessen Besuch sich für Liebhaber der schönen Künste lohnt. Die in Kürze über den Online-Vertriebskanal Steam downloadbare Bonus-Karte The Loast Coast enthält nicht überwältigend viel neues Gameplay, der neue Schauplatz soll in etwa 20 - 40 Minuten durchspielbar sein. Aber Sinn und Zweck der Übung ist vor allem die Demonstration neuer Engine-Features.

Half-Life-Grafikzukunft

„Als wir mit Half-Life 2 fertig wurden, fragten wir uns, wie weit wir die Source-Engine noch pushen könnten", meint Grafik-Designer Randy Lundeen, der uns zusammen mit Gary McTaggart den Lost-Coast-Level bei Valve vorführt. Die nahe liegende Antwort lautete „High Dynamic Range"-Rendering (kurz: HDR). Im Prinzip geht es dabei um ein erweitertes Lichtspektrum in Spielszenen, um sie unter- oder überbelichtet wirken zu lassen. Entgegen früheren Ankündigungen war diese Technik nur ansatzweise in Half-Life 2 enthalten. Zwar gab es den einen oder anderen grellen Lichteffekt, aber eine stufenlose, dynamische HDR-Berechnung der kompletten Szene fand nicht statt. Der Source-Upgrade sorgt für Nachhilfe: Alle zukünftigen Valve-Spiele (zum Beispiel die Erweiterungs-Episode Aftermath) sollen davon Gebrauch machen. Auch die Toolkits für Mod-Autoren und Engine-Lizenznehmer werden um HDR-Funktionalität erweitert.

Mehr Licht

Der Effekt ist subtil, lässt die Spielwelt aber um einiges natürlicher wirken. Im Prinzip wird berücksichtigt, wie eine menschliche Pupille auf wechselnde Lichtverhältnisse reagiert. Beim Wechsel von einem Gebäude ins Freie wirkt das Tageslicht im ersten Moment zu grell. Umgekehrt dauert es einen Moment, bis man beim Betreten eines dunkleren Raums alle Details der Umgebung wahrnimmt. Blickt man im Freien direkt in den hellen Mittagshimmel, wirkt der Rest der Spielwelt in diesem Moment relativ dunkel. Durch HDR gelingen auch feinere Lichtverhältnis-Abstimmungen je nach Tageszeit.

Gleichzeitig haben die Valve-Künstler mehr Aufwand denn je betrieben, um einen Level unverschämt gut aussehen zu lassen. In 3D modellierte Texturen und genauere Normal-Mapping-Informationen sollen ein Standard für zukünftige Source-Eigenproduktionen sein. Außerdem steckte man besonders viel Zeit in die Recherche, um Küstenlandschaften und Klosterbauten möglichst authentisch und detailliert zu inszenieren. Lost Coast wird nur in der HDR-Version veröffentlicht, die Hardware-Anforderungen sind da fast schon Science Fiction. „Mindestens" eine X800 sei im Ati-Lager erforderlich, zur Nvidia-Performance wollte man sich noch nicht äußern.

HEINRICH LENHARDT



Die neuen Grafikkarten können kommen, solche Spielengine-Protzereien legitimieren das nächste Wettrüsten in den Tiefen des Tower-Gehäuses. Erwarten Sie von Lost Coast keine Gameplay-Wundertaten, hier geht es primär um schönen Schein. Aber einer geschenkten Küste schaut man nicht ins Maul. Für spielerische Großtaten ist dann eher Valves (kostenpflichtige) Erweiterungs-Episode ***Aftermath*** *zuständig.*

Entwickler: Valve
Anbieter: Valve (nur über Steam)
Termin: Mai/Juni 2005

LUFTHOHEIT Panzer sind gegen einen Mi-28 Havoc (links) ziemlich machtlos. Am besten, Sie suchen zwischen Häusern oder Bäumen Schutz und warten auf Unterstützung.

Battlefield 2

Auf in den Kampf: PC Games spielte eine Karte des Multiplayer-Shooters Probe und verrät, warum Joint Operations bald einpacken kann.

PACKESEL

Das Ausrüstungsgewicht entscheidet, wie lange Sie sprinten können. Der hier abgebildete Panzerabwehrspezialist macht zum Beispiel sehr schnell schlapp.



Es kann schon mal passieren, dass sich mehrere Redakteure wegen einer frisch eingetroffenen Beta-Version in die Haare bekommen. Was sich diesen Monat allerdings im Falle von **Battlefield 2** ereignete, darüber breiten wir lieber den Mantel des Schweigens. Nicht vorenthalten wollen wir Ihnen unsere ersten Eindrücke, die wir auf den modernen Schlachtfeldern sammelten. Bevor's losgeht, muss erst ein kostenloser Account erstellt werden. Denn **Battlefield 2** protokolliert jede Ihrer Aktionen auf öffentlichen Servern mit und platziert Ihren Charakter dementsprechend in einer Art Weltrangliste. Punkte gibt es nicht nur für Abschüsse, sondern auch, wenn Sie jemanden verarzten, ein Fahrzeug reparieren oder als Anführer Befehle erteilen. Ist eine bestimmte Zahl erreicht, winkt eine Beförderung und eine neue Waffe wird freigeschaltet – also fast wie in einem Online-Rollenspiel. Besondere Verdienste, etwa wenn Sie längere Zeit nicht abgeschossen wurden, belohnt **Battlefield 2** mit einem Abzeichen. Sehr motivierend!

Flexible Kartengröße

Schauplatz unserer Vorab-Version ist der Golf von Oman. Diese Wüstenkarte ist auf den klassischen Eroberungs-Modus ausgelegt und in drei Konfigurationen vorhanden: für 16, 32 und 64 Spieler. Bei der geringsten Teilnehmerzahl beschränken sich die Kämpfe lediglich auf eine typisch arabische Kleinstadt. Die Dächer der Hochhäuser eignen sich perfekt für Scharfschützen und entlang des Bahnübergangs ist genügend Platz für packende Panzerschlachten. Gefahr aus der Luft droht hingegen erst ab der 32er-Einstellung, die die Map um einige Quadratkilometer und neue Basen erweitert. Während die Terroristenpartei, genannt MEC, von einem Flughafen im Norden mit Mi-28 Havocs und Mig-29 Fulcrums abhebt, starten wir aufseiten der US Marines von einem Flugzeugträger im Süden. Auf Deck stehen wunderschön modellierte AH-1 Super Cobras, UH-60 Black Hawks sowie eine Senkrechtstartervariante der F-22. Auch das Wasser und die Landschaften sehen dermaßen schick aus, dass wir die ersten Minuten sprichwörtlich damit beschäftigt sind, den Unterkiefer wieder hochzuklappen, bevor wir ins Cockpit steigen. Die Hubschraubersteuerung unserer

FETTER BRUMMER Der V-10 ist in Battlefield 2 Chinas bester Hubschrauber.

TREFFSICHER Im Stehen erwischen Sie mit dem fetten M249-SAW-Maschinengewehr höchstens durch Zufall einen Gegner. Am besten, Sie legen sich hin.

TEAMWORK Dank der neuen Commander-Funktion lassen sich kooperative Aktionen noch leichter und schneller koordinieren.

GUT GETARNT Büsche und Gräser eignen sich gut zum Verstecken.

SCHWERGEWICHT Panzer haben es in den verwinkelten Städten nicht leicht.

WASSERWACHT Statt großer Schlachtschiffe erwarten Sie wendige Schlauchboote.

Cobra unterscheidet sich kaum von **Battlefield Vietnam** und klappt hervorragend mit Tastatur und Maus. Mit einem Joystick sollte man vorerst lieber auf dem Boden bleiben, denn die Knüppel reagieren noch zu sensibel.

Job-Offensive

Die Berufswahl fällt in **Battlefield 2** schwerer als bei den Vorgängern – im positiven Sinn. Schließlich haben Sie jetzt die Wahl zwischen sieben interessanten Charakterklassen. Zum Vergleich: **Battlefield Vietnam** besaß lediglich vier. Völlig neu sind der MG-Schütze und die Spezialkräfte. Letztere tragen C4-Sprengsätze mit Fernzündern und sind für Sabotageakte prädestiniert. Außerdem kehrt der Sanitäter aus **Battlefield 1942** zurück. Dessen Rolle wurde im Vergleich zu damals kräftig überarbeitet. Um Soldaten zu heilen, reicht es, wenn Sie den Verbandskasten in die Hand nehmen. Dann lädt sich automatisch der Gesundheitsbalken eines jeden Kollegen auf, der sich in unmittelbarer Nähe befindet. Fällt ein Kamerad, rufen Sie ihn binnen 15 Sekunden mit dem Defibrillator ins Leben zurück. Ferner ist der Doktor endlich mit einer brauchbaren Waffe, der M16, ausgerüstet. Trotzdem waren wir die meiste Zeit als Ingenieur unterwegs. Es ist einfach unheimlich praktisch, seinen beschädigten M1A2 Abrams selbst reparieren zu können.

Söldner hatte ihn zuerst, dann zog **Joint Operations** nach und jetzt wartet auch **Battlefield 2** mit einem auf. Die Rede ist vom Commander-Modus. Wer ihn außen vor lässt, fühlt sich in **Battlefield 2** sofort heimisch. Abgesehen davon, dass die Funkbefehle nicht mehr auf den Funktionstasten liegen, sondern durch ein übersichtliches Radialmenü ersetzt wurden, bleibt alles beim Alten. Es sei denn, Sie übernehmen die Verantwortung und mimen den Anführer. Ähnlich wie bei der Konkurrenz analysieren Sie dann anhand einer Satellitenkarte die Situation und weisen den Teams Wegpunkte zu, was in unserer Version bereits tadellos funktionierte. Ob Ihre Leute die Instruktionen auch befolgen, ist ein anderes Thema. Zusätzlich können Sie Aufklärungsdrohnen rufen, Munitionskisten per Fallschirm hinter den feindlichen Linien abwerfen lassen oder aber etwa alle vier Minuten einen Artillerieschlag ordern. Sicherlich ein nettes Feature, das allerdings für ähnliche Frusterlebnisse wie bei **Söldner: Marine Corps** sorgen könnte. Denn mit spielerischem Können hat diese mächtige Attacke rein gar nichts zu tun. Glücklicherweise kann der Gegner aber die Geschütze mit etwas C4 von der Karte verbannen.

BENJAMIN BEZOLD



Alter Schwede! Bislang konnten wir zwar nur eine Map spielen, aber das hat gereicht, um mich Hals über Kopf in ***Battlefield 2*** *zu verlieben. Besonders gut sind DICE die Charakterklassen gelungen: Endlich ist der Medic nicht nur Kanonenfutter. Das Einzige, was mir ein wenig Sorge bereitet, sind die Artillerieschläge.*

Entwickler: Digital Illusions CE
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Ende Juni 2005





FEUER FREI Mit 27 verschiedenen Schießeisen ballern Sie sich durch die Galaxien. Grafisch setzt Stargate SG-1 auf eine Weiterentwicklung der Unreal-2.5-Engine.

TEAM-ACTION Als Anführer der Spezialeinheit SG-1 kämpfen Sie mit Ihrem vierköpfigen Team an bekannten Schauplätzen aus der TV-Serie um ein machtvolles Artefakt.

Stargate SG-1

The Alliance | Wenn MacGyver im grünen Tarnanzug durch Wurmlöcher hüpfend fremde Welten erkundet, sind Sie nicht im falschen Film, sondern im Spiel zum Serienhit Stargate.

Film und Fernsehen

Der Kinofilm

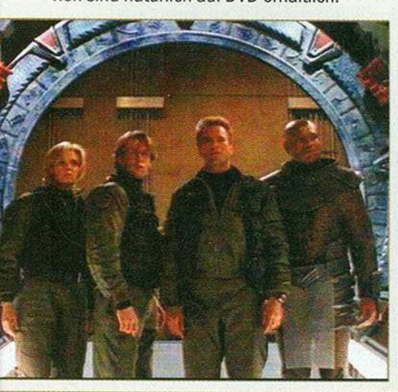
Kurt Russell und James Spader kletterten 1994 in Roland Emmerichs Leinwanderfolg durch ein ägyptisches Teleport-Tor, genannt Stargate. Heraus kamen sie am anderen Ende der Galaxis, wo sie sich mit Außerirdischen eine furiose Schlacht lieferten.

Die Fernsehserien

Seit 1997 läuft die Fernsehserie **Stargate SG-1** mit großem Erfolg rund um den Globus. In der Hauptrolle: Richard Dean Anderson alias Colonel Jack O'Neill. Über 170 Folgen sind bereits abgedreht, die hierzulande RTL 2 zeigt. Dort ist seit letztem Jahr auch der Ableger **Stargate Atlantis** auf Sendung.

Die DVDs

Sowohl der Kinofilm als auch beide TV-Serien sind natürlich auf DVD erhältlich.



Dort heißt Richard Dean Anderson natürlich nicht MacGyver, sondern ist als Colonel Jack O'Neill Anführer der SG-1, einer geheimen Eliteeinheit der US-Army. Fans der Sci-Fi-Serie wissen, dass Daniel Jackson, Samantha Carter und ein gewisser Teal´c das bestens ausgerüstete Sondereinsatzkommando komplettetieren. Bei **Stargate SG-1: The Alliance** muss das Quartett einen Angriff des alten Feindes Anubis abwehren. Der ist nämlich genau wie die SG-1 hinter einem dreiteiligen Artefakt her. Würde dieses Anubis und seinen Goa'uld oder gar dem noch gefährlicheren Stamm der Haaken in die Hände fallen, hätte das fatale Auswirkungen. Die Goa'uld sind übrigens eine herrschsüchtige, parasitäre Außerirdischen-Rasse, die alles Leben aus ihren Wirtskörpern saugen. Alles klar? Falls nicht: Samstags um 17:05 Uhr RTL 2 einschalten, dort gibt's wöchentlich Nachhilfe.

Action wie im Fernsehen

In dem teambasierten Action-Shooter übernehmen Sie die Kontrolle über die mit einem riesigen Waffenarsenal ausgerüstete SG-1. Vor jeder Mission picken Sie sich einen Charakter heraus, der Ihrer Meinung nach am besten für die anstehenden Aufgaben geeignet ist. Der Rest folgt wie in einem Taktik-Shooter KI-gesteuert. Klasse: Die einzelnen Team-Mitglieder sehen ihren TV-Vorbildern nicht nur zum Verwechseln ähnlich, sondern klingen dank ihrer deutschen Synchronstimmen auch wie im Fernsehen.

Grafik vom Feinsten

„Um ein realistisches Spielerlebnis zu schaffen, haben wir das Stargate-Universum möglichst authentisch nachgebaut", verrät uns Chef-Designer Viljar Sommerbakk. Und in der Tat macht die effektvolle Präsentation bereits im momentanen Alpha-Stadium einen ordentlichen Eindruck. Kein Wunder, schließlich setzt **Stargate SG-1: The Alliance** optisch auf eine Weiterentwicklung der bewährten **Unreal 2.5**-Engine. Verbesserungswürdig sind allerdings noch die zuckeligen Animationen sämtlicher Protagonisten und auch die Schatteneffekte wirken unausgereift – aber bis zur geplanten Veröffentlichung im Oktober bleibt den Entwicklern ja noch ein bisschen Zeit.

Vier gewinnen?

Neben der Solo-Kampagne sollen auch Freunde gepflegter Mehrspieler-Duelle auf ihre Kosten kommen. Besonders vielversprechend klingt der kooperative Modus, bei dem Sie mit drei Freunden gleichzeitig gegen die Bedrohung kämpfen. Darüber hinaus sind acht weitere Online-Modi geplant, darunter bekannte Spaßbringer wie Team Deathmatch, Capture the Flag oder Last man Standing.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

Ehrlich gesagt habe ich den Glauben an brauchbare PC-Umsetzungen diverser Fernseh- und Kino-Hits verloren. **Stargate SG-1: The Alliance** *hat aber allerbeste Chancen, mich zu bekehren. Das bekannte Szenario ist spannend, die Grafik sehenswert und der kooperative Mehrspieler-Modus klingt wirklich reizvoll.*

Entwickler: Perception
Anbieter: Jowood
Termin: Oktober 2005

BOMBENSTIMMUNG Artilleriebeschuss und Luftangriffe deformieren das Gelände und schaffen neue Deckungsmöglichkeiten.

DECKUNG IM DICKICHT Dieser russische Schützenpanzer BMP-1 nimmt mit seiner Bordkanone das Unterholz unter Beschuss. Hier verbirgt sich die US-Marineinfanterie unter Ausnutzung des virtuellen Geländes.

Enemy in Sight

Landschaftsgärtnerei in 3D: Von den Machern von Mafia und Hidden & Dangerous kommt eine Militärsimulation, in der das Terrain deformiert werden kann.

Illusion Softworks ist alles andere als unbedarft, wenn es sich um Militärsimulationen dreht. Immerhin gehen die **Hidden & Dangerous**-Serie sowie **Vietcong** auf das Konto des tschechischen Teams. Trotz der Flut aktueller und historischer Grünkittel-Simulationen, die momentan auf dem Markt erhältlich sind, sehen die Tschechen noch ausreichend Spielraum für einen weiteren Militärshooter. In dem zurzeit unter dem Arbeitstitel **Enemy in Sight** gehandelten Spiel wird auf Feindbilder der Vergangenheit zurückgegriffen. In Europa stehen sich in einem Zukunftsszenario amerikanische und sowjetische Truppen gegenüber und ringen auf den 3D-Schlachtfeldern um die Weltherrschaft.

Interaktiver Waldspaziergang

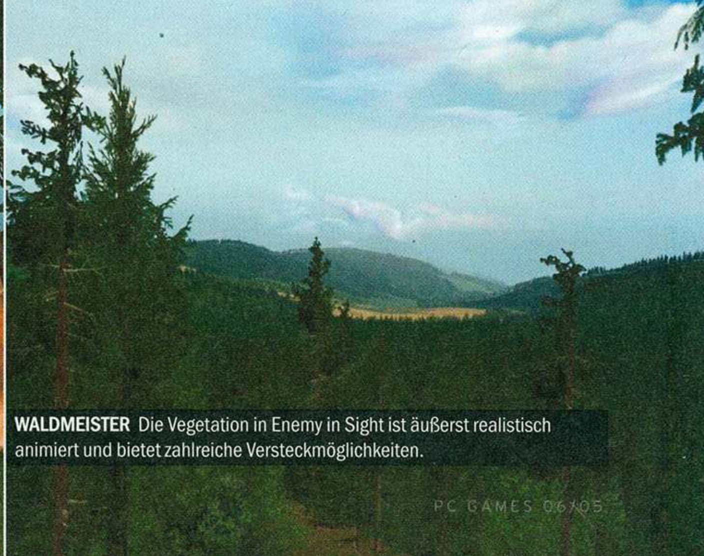
„Wir werden ein Maximum an Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielumgebung bieten", erklärt Ivan Kratochvil, Lead Designer bei Digital Illusions. „Alle Objekte können durch Infanteriewaffen, Artilleriebeschuss oder sogar Bombenangriffe zerstört werden. Das kann die Spielumgebung in der Mission komplett verändern und völlig neue taktische Optionen eröffnen." Ein Haus, in dem sich ein feindliches Schützenrudel verschanzt hat, kann der Spieler etwa durch ein frisch gesprengtes Loch in der Mauer stürmen. Dann geht sicher jedem Innenarchitekten das Herz auf, denn jedes einzelne Zimmer in den Häusern ist individell möbliert. Damit Gebäude, Gegenstände und Geländeformationen glaubwürdig zerstört werden, setzt Illusion Softworks die Physik-Engine von **Xpand Rally** ein. Von der Technologie verspricht sich das Studio höchste Detailtreue. So entzünden sich einzelne Bäume bei Beschuss und das Feuer greift auf andere Bäume über, was sogar zum Ausbruch eines waschechten Waldbrandes führen kann. Selbst die Schaffung von Schussfeldern und Stellungen soll in **Enemy in Sight** möglich sein.

Eingraben erwünscht

Da darf der Infanterist zum Beispiel nach Gutdünken Schüt-



MITFAHRZENTRALE Per Lkw wird die Infanterie zum Einsatzort gebracht (unten) und stürmt alsbald strategisch wichtige Anhöhen.



WALDMEISTER Die Vegetation in Enemy in Sight ist äußerst realistisch animiert und bietet zahlreiche Versteckmöglichkeiten.

OLDIE Wesentlich grobpixeliger wirkt der Sowjet-Hubschrauber in Operation Flashpoint.

HELIKOPTERANGRIFF Hubschrauber wie dieser russische MIL-MI-24 können selbst gesteuert werden. Beispielsweise darf man aus der Luft Nachschublinien schützen oder Panzer jagen.

zenmulden ausheben, als Scharfschütze Bäume erklettern oder aber sich im Unterholz verbergen. Der Held agiert währenddessen als wahrer Tausendsassa: Als Infanterist stiefelt man über Stock und Stein, kann aber auch 15 Militär- und über 20 Zivilfahrzeuge durchs Gelände dirigieren oder gar einen Hubschrauber besteigen. „Ein Beispiel für eine Hubschraubermission ist es, eine Landung verbündeter Truppen zu sichern", erklärt Kratochvil. In ersten gezeigten Trailern geht es auch in Höhe der Wolkendecke kräftig zur Sache, wenn man sich aus der Cockpitsicht mit feindlichen Helikoptern duelliert. Am Boden wirken insbesondere Panzerschlachten mit einem guten Dutzend beteiligter Stahlkolosse eindrucksvoll. Mit den zurzeit trendigen Taktik-Shootern hat **Enemy in Sight** also wenig gemein. „Obwohl man an sein Team auch Befehle geben kann, wird sich **Enemy in Sight** wesentlich actionorientierter spielen als etwa **Operation Flashpoint**. Hier wird nicht mit einem kleinen Kommando gekämpft, sondern es stehen sich buchstäblich Hunderte von Soldaten gegenüber."

Statt in einem kleinen Kommando-Unternehmen zu kämpfen, stehen sich bei Enemy in Sight Hunderte von Soldaten gegenüber.

Bewanderte Berater

Bei **Enemy in Sight** wird genreüblich Realismus groß geschrieben. „Wir haben natürlich Militärberater beauftragt und die Missionstaktik an die tatsächlichen Feld-Handbücher der NATO angelehnt. Das 100 Quadratkilometer große Areal wurde auf Basis von Satellitenaufnahmen individuell modelliert und orientiert sich am tatsächlichen Gelände an der deutsch-tschechischen Grenze, und zwar mit einer maximalen Terrainabweichung zwischen einem und zehn Metern." Zusätzlich zu den 100 Quadratkilometern an realistischem Gelände stehen weitere 900 automatisch generierte Quadratkilometer zur Verfügung, auf denen sich der Spieler austoben darf. Ein weiterer Schwerpunkt sind die drei geplanten Multiplayer-Modi. Neben kooperativen Spielmodi soll es Green-Beret-Missionen geben, in denen sich ein einzelner Spieler gegen eine Übermacht durchschlägt. Schließlich dürfen kreative Köpfe per Editor selber Schicksal spielen und individuelle Missionen zusammenbasteln.

CHRISTOPH HOLOWATY

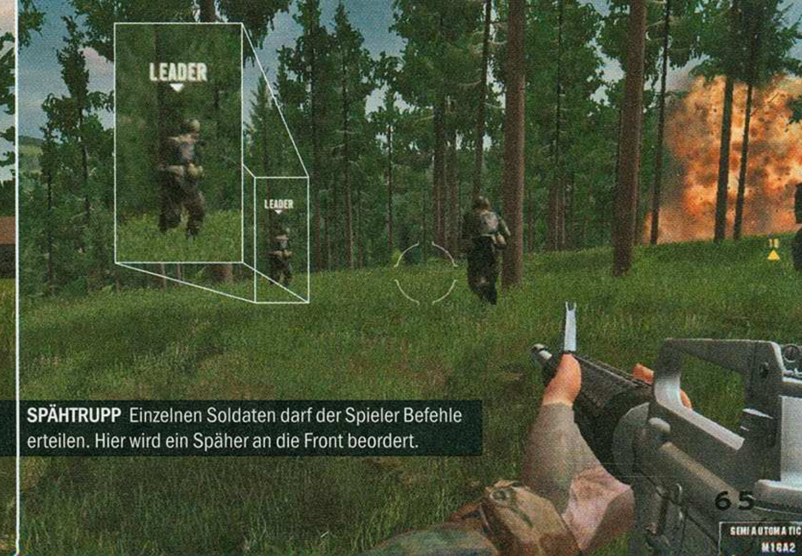


***Enemy in Sight** sieht mit animierter Vegetation, perfektem Licht- und Schattenspiel und Häusern mit detaillierter Inneneinrichtung vielversprechend aus. Aus der Flut der Militärsimulationen dürfte sich das Spiel jedoch vor allem dann hervorheben, wenn die versprochene Deformierbarkeit des Geländes tatsächlich Auswirkungen auf den jeweiligen Missionsverlauf hat. Gelingt dies, erwartet uns eine echte Innovation im Militärsegment.*

Entwickler: Illusion Softworks
Anbieter: Atari
Termin: Ende 2005



HAUSBESUCH US-Soldaten rücken vor und beschießen ein von Sowjets besetztes Dorf.



SPÄHTRUPP Einzelnen Soldaten darf der Spieler Befehle erteilen. Hier wird ein Späher an die Front beordert.

Blut geleckt: Der Handlungsauftakt von F.E.A.R.

Seit wir die Intro-Sequenz des Horror-Shooters erlebt haben, schlafen wir nur noch mit angeknipster Nachttischlampe. Hier einige Schlüsselszenen:



Was macht der Mann in seiner Einzelzelle? Und warum wird er von Raben und einem geisterhaften kleinen Mädchen besucht?



Schnitt (im wahrsten Sinne des Wortes) in den Sicherheitskontrollraum. Na, wenn das nicht der Typ aus der Einzelhaft ist ...



Der mysteriöse Mann ist nicht allein, vermummte Truppen stürmen die Anlage und schießen auf das Sicherheitspersonal.



Frisches Blut, aber weit und breit keine Serviette: Der Oberbösewicht vergisst beim Beknabbern seiner Opfer die Tischmanieren.



FEUER NICHT GEHEUER Im Moment der Explosion ist das geisterhafte kleine Mädchen am Ende des Korridors zu erkennen.



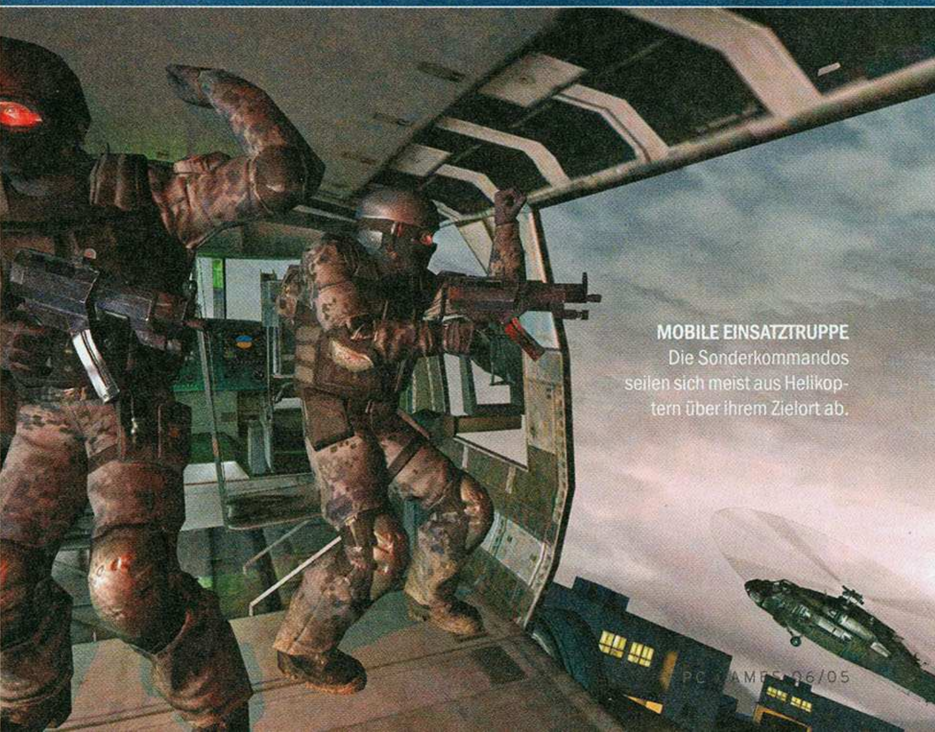
AUSGESPÄHT Die aggressiven Gegner arbeiten zusammen und tun ihr Bestes, um den Spieler in die Enge zu treiben.



FUNKENFLUG Dank der neuen Monolith-Grafik-Engine fliegen die Fetzen nicht zu knapp.



AUF DER HÖHE DER ZEIT In Zwischensequenzen kommt die leistungsfähige 3D-Engine zum Einsatz.



MOBILE EINSATZTRUPPE Die Sonderkommandos seilen sich meist aus Helikoptern über ihrem Zielort ab.

F.E.A.R.

Bange machen gilt nicht: Tapfer kämpften wir uns durch die Auftaktlevels des grafisch geschniegelten Schauder-Shooters.

Wie macht man Spielern am besten Angst? Id Software wählte für **Doom 3** das Kinderschreck-Prinzip und sorgte mit Dämonen für zuverlässige, wenn auch sich durch Wiederholung etwas abnutzende „Kreisch!"-Momente. Mit weniger billigen Tricks, mehr KI-Klasse und fein dosiertem Psychothriller-Grusel will jetzt **F.E.A.R.** punkten.

Auf den Grafik-Putz gehauen

Die **F.E.A.R.**-Engine soll die Leistungsfähigkeit von DirextX-9-Grafikkarten ausreizen. Entsprechend proper wirkt die Spielwelt mit ihren hochauflösenden Texturen, dynamischem Licht und integrierter Havok-Physiksimulation. Vor allem lieben die Monolith-Entwickler Partikeleffekte: Jede Kugelberührung mit der Umgebung lässt diese in abenteuerlichem Ausmaß stauben und splittern. Der Spieler ist überwältigt – vor allem, wenn er das Shoot-out-Feuerwerk bei aktivierter Zeitlupe erlebt. Verlangsamung in Bullet-Time-Manier ist ein nützliches Heldentalent, das man durch Tastendruck auslöst. Dieser Effekt bleibt auch in einigen Multiplayer-Modi erhalten: Beim Team Deathmatch verfügt jede Gruppe über ein Gemeinschaftskonto der zur Ausübung nötigen Geistesenergie.

Unheimliche Begegnung

Die Solospieler-Handlung ist in der nahen Zukunft angesiedelt. Ihr Charakter ist Mitglied eines Sonderkommandos des US-Militärs. Eine Forschungsanlage wurde von mysteriösen Angreifern überfallen und besetzt, das Wachpersonal brutal ausgeschaltet. Mit Teamkollegen erforschen Sie das Gelände, doch bald wird der Funkkontakt gestört und Sie sind erst einmal auf sich gestellt. Und sehen ganz merkwürdige Dinge. Einen unverwundbaren, sich in Staub auflösenden Mann. Ein seltsames kleines Mädchen, das im Moment einer gewaltigen Explosion auftaucht. Im Spielverlauf sollen die Schauplätze immer unheimlicher werden, verspricht Produzent Chris Miller. „Böse Dinge können in dunklen Ecken passieren", legt er grinsend den Taschenlampeneinsatz nahe.

Offensive KI

Beim Selberspielen probierten wir Schrotflinte und Maschinenpistole, zur Not knockt man Gegner mit Nahkampfhieben aus. Neben dem grafischen „Alles fliegt dir um die Ohren"-Gefetze beeindruckte vor allem die künstliche Intelligenz der ersten Gegner. Die achten nicht nur auf Deckung, sondern rücken auch unter Ausnutzung der Umgebung clever vor und jagten uns mitunter vor sich her. Gut hörbar ruft ein Feind seinen Kollegen zu, wo er den Spieler gesichtet hat; die Folge sind Flankenangriffsversuche auf Ihre Position. Chris Miller ergänzt: „Wenn du jemanden in einem Raum nicht ausschaltest, fällt er zurück, um dich von hinten in die Zange zu nehmen. Du denkst, die Luft ist rein, gehst weiter, aber dann kommt von hinten dieser Typ durch die Tür. Nicht weil er dort gespawnt wurde, sondern weil das ganze System wirklich dynamisch ist."

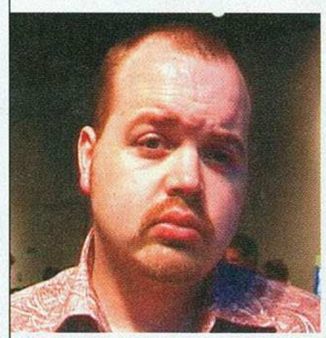
HEINRICH LENHARDT 

*Vor einem Shooter-Sommerloch braucht man sich nicht zu fürchten: Schon der Anfang von **F.E.A.R.** ist aufregend und macht neugierig, ich hätte gerne noch länger gespielt. Grafische Effekte und forsch agierende Gegner haben mich öfters bewundernd fluchen lassen – das ist mir zuletzt in **Half-Life 2** passiert.*

Entwickler: Monolith
Anbieter: Vivendi-Universal Interactive
Termin: Juni 2005

INTERVIEW MIT CHRIS MILLER

„Kleine Kinder sind äußerst gruselig."



CHRIS MILLER, Senior Producer bei VU-Games

PC Games: Was macht dir Angst; wodurch wurde das Team für dieses Spiel inspiriert?

Miller: „Da gibt es einige japanische Horrorfilme, die uns beeinflusst haben. Und es gibt gewisse Dinge, die fast in allen Situationen unheimlich wirken. Kleine Kinder, die sich unnatürlich verhalten oder dich einfach nur zu lange anstarren – äußerst gruselig! Jeder hat so sein eigenes Empfinden, was auf ihn erschreckend wirkt. Während unserer Vorführungen sind Leute schon bei der Intro-Sequenz an die Decke gesprungen, andere dagegen nicht. Wir denken, dass wir genug Abwechslung im Spiel haben, um jedem Angst zu machen."

PC Games: Kommt der gemächliche Aufbau der Gruselstimmung nicht dem Shooter-Tempo in die Quere?

Miller: „Wir treiben den Spieler mit wirklich heftigen Schießereien voran. Zwischendurch fahren wir die Action immer mal wieder zurück, um den Spieler einzulullen – und ihn dann aus heiterem Himmel mit etwas Gruseligem oder Mysteriösem zu konfrontieren. Es ist nur schwierig, jemanden zu erschrecken, wenn ich vorher schon genau verrate, was wir alles machen wollen ..."

PC Games: Deshalb wohl auch die Geheimniskrämerei um die Story?

Miller: „Oh ja, die halten wir unter Verschluss. Denn wenn wir alle möglichen Details vorab ausplaudern, riskieren wir, dass man beim ersten Spielen nicht mehr überrascht wird. Und nichts gruselt mehr als eine böse Überraschung."

PC Games: Der verlangsamte Zeitablauf ist die einzige Sonderfähigkeit meines Charakters?

Miller: „Ich kann derzeit nicht vertiefen, was man noch im Spiel sehen wird. Bislang haben wir nur den Zeitlupeneffekt gezeigt, den wir als eine Art erhöhte Wahrnehmungsgabe verstehen."

PC Games: ... und der verdammt cool aussieht.

Miller: „Absolut. Du kommst um eine Ecke, rennst in mehrere Gegner – und dann gibt es Explosionen, Trümmer fliegen herum, du siehst einzelne Kugeln an dir vorbeizischen. Das bläst die Ausmaße der Spielwelt-Interaktion tüchtig auf."



ZU HART Das Schadensmodell in F.E.A.R. ist äußerst realistisch und die Entwickler sparen nicht an roter Farbe. Für den deutschen Markt muss der Shooter deutlich entschärft werden.



War Front

Bilder, die aussehen wie die Katalogseiten von Modellbau-Herstellern: CDVs neues Strategiespiel will Maßstäbe setzen – und das nicht nur bei der Optik.

Was wäre, wenn Hitler im Jahr 1943 einem Attentat zum Opfer gefallen wäre? Wenn der erste Nuklear-Sprengkopf nicht im fernen Japan, sondern auf deutschem Boden gezündet worden wäre? Oder wenn Deutschland gar den Zweiten Weltkrieg gewonnen hätte? Solche „Was wäre, wenn ...“-Fragen im Zusammenhang mit historischen Ereignissen werden nicht nur von alten Männern bei einem guten Glas Wein diskutiert, sondern dienen gerne auch als Spielwiese für pfiffige Entwickler auf der Suche nach einem interessanten Szenario für das nächste Projekt.

Keine historischen Fußfesseln, die Geschichte des Zweiten Weltkriegs umschreiben – genau das ist Thema in Digital Realitys (**Desert Rats vs. Afrika Korps**, **D-Day** und **Haegemonia**) neuem Echtzeit-Strategiespiel **War Front**. Bei einem Besuch von CDVs Marketing- und Pressechef Eric Standop konnten wir einen ersten Blick auf eine sehr frühe Version werfen – und waren vom Fleck weg begeistert.

Alles wackelt, alles passt

„Schaut euch mal die Details bei dem Panther-Panzer an, da haut's mich jedes Mal vom Stuhl“, eröffnet Eric seine Präsentation von **War Front**. Als er den Stahlkoloss in Bewegung setzt, wackelt die Antenne, die Auspuffrohre stottern und der Ersatz-Bezinkanister rappelt in seiner Aufhängung. Wir sind erstaunt – den „Liebe zum Detail“-Grad von **Codename: Panzers** übertrifft **War Front** schon nach wenigen Sekunden. Natürlich federt das 45-Tonnen-Chassis des deutschen Panzers beim Abbremsen ein wenig nach und erzeugt so den Eindruck von Trägheit. Eine Physik-Engine wie in **Half-Life 2** wird es in **War Front** allerdings nicht geben. „Digital Reality plant freilich, **War Front** mit möglichst vielen vorberechneten Pkysik-Spielereien aufzupeppen“, setzt Standop nach. „Beispielsweise bekommen Panzer Tarnnetze auf ihre Kanonenrohre, die nicht einfach aufgemalt, sondern richtig modelliert sind und im Fahrtwind entsprechend mitschwingen.

Liebe auf den zweiten Blick – so schön ist War Front, wenn man genauer hinschaut.


Alle Objekte werfen abhängig zur Position und Intensität der Lichtquelle einen weichen Schatten auf sich und ihre Umgebung.


Auf Wasseroberflächen spiegelt sich die komplette Spielwelt inklusive Schatten von Fahrzeugen wider.


Lichtquellen wie der Feuerstoß einer Panzerkanone erhellen bei Nacht die unmittelbare Umgebung.

Zum Gucken und Staunen wird es hier sicher genug geben."

Gucken und Staunen passt auch gut zu den Screenshots, die auf den vier Seiten dieses Artikels abgedruckt sind. Die darauf erkennbare Grafikqualität – Texturen, Detailgrad der Fahrzeuge, Soldaten und Gebäude – übertrifft jedes andere in der Entwicklung befindliche Spiel im Strategie-Genre oder zieht zumindest gleich. Die Bilder erinnern auf den ersten Blick eher an liebevoll zusammengebastelte und bepinselte Modellbau-Dioramen denn an ein Computerspiel – alles wirkt plastisch und zum Greifen nahe. **Codename: Panzers** hatte zwar schon einen ähnlich detaillierten Look, doch da die Entwickler auf 3D-Effekte wie spiegelnde Metalloberflächen oder Bump Mapping verzichteten, fehlte der an sich schönen Optik noch der letzte Feinschliff.

Und genau den haben die Programmierer von Digital Reality **War Front** verpasst: Anstelle schlichter Wassertexturen wie in **C&C Generäle** oder eben **Panzers** glitzern, spiegeln und funkeln kleine Seen und Flüsse, ganz so wie in modernen Ego-Shootern. Bei Explosionen wabert die Luft aufgrund der extremen Hitze, Leuchtspurmunition und Suchscheinwerfer erhellen stockfinstere Nächte, weiche Schatten verlaufen entsprechend zur Position und Stärke einer Lichtquelle (Straßenlaterne, Feuer oder Ähnliches) und legen sich dabei korrekt über Landschaft und Modelle.

Überhaupt soll die Beleuchtung eine extrem wichtige Rolle in **War Front** spielen. Geplant ist, dass gut ein Viertel aller Missionen nach Sonnenuntergang spielt. Die dynamische Beleuchtung, die man sehr schön auf den Screenshots dieser Doppelseite erkennen kann, hat sogar Auswirkungen auf den Spielverlauf. Denn bei Nacht verringert sich die Sichtweite der Einheiten – das ermöglicht Hobby-Strategen fiese Hinterhalte und Überraschungsangriffe.

Einen wirklichen Riesenschritt nach vorne machen die Entwickler zudem bei den Ge-

Die wichtigsten Features von War Front auf einen Blick

Bis auf die grandiose Optik existieren viele Features von War Front bislang nur auf Papier – wir geben einen Überblick über das, was noch geplant ist.

1. Basisbau
Anders als beispielsweise bei **Schlacht um Mittelerde** sollen Gebäude auf klassische Art und Weise errichtet werden: Typ auswählen, freie Fläche suchen, Auftrag erteilen, fertig. Jede der drei Nationen besitzt Standard-Bauwerke wie Kasernen, aber auch völlig individuelle Einrichtungen. Alles in allem soll jede Partei um die elf Gebäude-Typen besitzen, hinzu kommen noch mindestens 40 mögliche Upgrades.

2. Ressourcen
Bislang ist in **War Front** nur eine einzige, noch namenlose Ressource eingeplant. Diese soll an mehreren Stellen auf den Karten auftauchen, beispielsweise in Form von Versorgungskisten oder speziellen Gebäuden. Der Spielablauf wird also genau wie in einem normalen Strategiespiel davon abhängig sein, wie viele Ressourcen-Quellen man erobern kann.

3. Superwaffen
Genau wie in **C&C: Alarmstufe Rot** hat der Spieler Zugriff auf Superwaffen, die er allerdings erst erforschen muss. Geplant sind Nuklearsprengköpfe, Erdbebenbomben und Super-V2-Raketen.

4. Forschung
Über den Anteil der Forschung am Spielablauf können wir bislang nur sagen: Prototypen wie den deutschen Düsenjäger ME 262, Maus-Panzer oder Superwaffen muss man erst erforschen, bevor man sie einsetzen kann. Wie genau man forscht und ob man unterschiedliche Pfade einschlagen kann, steht zu diesem frühen Zeitpunkt noch nicht fest.

5. Solo-Kampagne mit drei Parteien
Wie im Extrakasten links beschrieben, können Sie aufseiten der Deutschen, Alliierten oder Russen den Kriegsverlauf entscheidend verändern. Insgesamt sollen pro Partei mindestens zehn Missionen spielbar sein, CDV plant für die Kampagne eine Mindestspieldauer von 40 Stunden ein.

6. Steuerbare Lufteinheiten
Im Gegensatz zu **Codename: Panzers** sind Lufteinheiten direkt vom Spieler produzier- und steuerbar und können wie ganz reguläre Truppen eingesetzt werden. Zur Wahl stehen Sturzkampfbomber, Jagdflieger, schwere Bomber oder Transportflugzeuge, die teilweise über Spezialfähigkeiten verfügen.

7. Wettereffekte
Die waren in unserer Version noch nicht eingebaut, aber Regen, Schnee und Stürme sollen den Spielablauf direkt beeinflussen, beispielsweise durch geringere Sichtweite, fehlende Luftunterstützung und langsamere Fortbewegung.

8. Helden, Erfahrung, Kern-Armee
Jede Kampagne erleben Sie in der Rolle eines Helden, ähnlich wie in **Codename: Panzers**. Helden können genau wie normale Einheiten an Erfahrung gewinnen und dadurch passive und aktive Spezialfähigkeiten erlernen. Geplant ist zudem, dass man eine Kern-Armee von der ersten bis zur letzten Mission einer Kampagne mitnehmen und stetig verbessern darf.

9. Mehrspieler-Modus
Der Mehrspieler-Modus bietet unter anderem historisch akkurate Missionen an, die man entweder gegen die KI oder zu zweit spielen kann. Interessant ist auch der Who-is-Who-Modus, in dem man mit mehreren Spielern auf einer Karte jeweils unterschiedliche, zufällig ausgewählte Ziele erfüllen muss. Darüber hinaus ist ganz normales Deathmatch/Skirmish geplant.

bäuden: Diese sind nicht nur individuell möbliert und fallen bei Beschuss krachend ineinander, sondern werden in der Nacht auch wunderschön beleuchtet. Wenn zu später Stunde in den Städten das Licht angeknipst wird und Straßen sowie Häuser zusätzlich von Laternen angeleuchtet werden, möchte man am liebsten den Fotoapparat herausholen und ein paar stimmungsvolle Bilder schießen.

Das alles sieht schon fast zu gut aus, um wahr zu sein ... und aktuell ist es das auch (noch) nicht. Viele der hier abgebildeten Screenshots sind im Editor zusammengestellt, das Spiel selbst befindet sich in einem sehr frühen Entwicklungsstadium und soll laut Standop erst Anfang 2006 erscheinen. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler im Laufe der Produktion nicht den Detailgrad herunterfahren, so wie beispielsweise bei **C&C Generäle** geschehen: Hier wurde vor der Veröffentlichung wohl aus Performance-Gründen auf spiegelndes Wasser verzichtet, obwohl dieser Grafikeffekt auf den ersten Bildern noch zu sehen war.

Große Vorbilder

Auch wenn die Bilder in dieser Vorschau eine andere Geschichte erzählen: **War Front** soll keine Taktik-Granate à la **Codename: Panzers** werden, sondern ein reinrassiges Echtzeit-Strategiespiel inklusive Basisbau, Ressourcenmanagement und Forschungspart zur Entwicklung neuer Prototypen und Superwaffen. „**War Front** ist eher vergleichbar mit Titeln wie **C&C Generäle** oder **Warcraft** als mit **Codename: Panzers**", erklärt Standop und nennt sogleich die beiden wichtigsten Vorbilder. Allerdings konnten wir uns noch nicht in der Praxis von diesen Features überzeugen. Weder Basisbau noch Ressourcenmanagement oder Forschung waren in der aktuellen Version anspielbar.

Bomben über New York

Eine weitere Besonderheit von **War Front** ist die Hintergrund-Story der Solo-Kampagne. Zwar ist das Szenario „Zweiter Weltkrieg" für ein Strategiespiel an sich nichts Besonderes, doch statt den Kriegsverlauf 1:1 zu kopieren und die wichtigsten Schlachten als Missionen einzubauen, verlassen die Entwickler historische Trampelpfade und stellen die eingangs erwähnte „Was wäre, wenn ..."-Frage. Im konkreten Fall: Wie wäre wohl der Krieg verlaufen, wenn Hitler bei einem Attentat ums Leben gekommen wäre? „Die Nazis sind nach dem Attentat weg vom Fenster, was bleibt, ist das deutsche Reich und der Kampf ums Überleben", antwortet Standop auf die Frage, für wen man denn da eigentlich in den Krieg zieht. „Der Spieler hat in der deutschen Kampagne die Möglichkeit, den Kriegsverlauf völlig auf den Kopf zu stellen und bis nach New York zu marschieren." Die alliierte und russische Kampagne sind noch am

„Wir halten uns bei War Front an die Regeln, die Hollywood vorgibt: Jedes Auto, das die

CDV-Produzent Elmar Grunenberg stellte sich unseren kritischen Fragen – und hatte ziemlich interessante Antworten parat.



PC Games: CDV veröffentlicht mit **Codename: Panzers**, **Sudden Strike** und **Blitzkrieg** schon drei Strategie-Serien zum Thema Zweiter Weltkrieg, mit **War Front** ist der vierte Titel in Arbeit. Droht eurer Meinung nach nicht langsam die Gefahr der Übersättigung?

Grunenberg: „Selbiges hatte ich mich schon vor dem Release von **Call of Duty (dt.)** gefragt und das hat doch glatt **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** den Rang abgelaufen. Nein, mal ernsthaft: Wir planen unser Produktportfolio schon so, dass sich die Spiele signifikant von einander unterscheiden. Bei **War Front** wollen wir die Fiktion aufgreifen, was wäre, wenn ein Hitler-Attentat Erfolg gehabt hätte. Diese Fiktion nutzen wir beispielsweise für das Gameplay, um möglichst viele Prototypen zu integrieren, wie etwa den Me 262, den ersten Düsenflieger oder die Erdbebenbombe. Das gibt es weder bei **Codename: Panzers** noch bei **Afrika Korps**. Unser Ziel mit **War Front** ist, eine Art **Command & Conquer: Generäle** im Zweiten Weltkrieg zu machen."

PC Games: Das Entwicklerstudio Digital Reality hat mit **Platoon**, **Haegemonia**, **Desert Rats vs. Afrika Korps** und **D-Day** bereits vier Titel im Strategiebereich produziert, die allesamt gut, aber aufgrund kleiner Mängel nie überragend waren. Wie stellt ihr sicher, dass **War Front** nicht nur gut aussieht, sondern sich auch genauso spielt?

Grunenberg: „Mich persönlich haben die obigen Titel auch nicht hundertprozentig überzeugt und wir haben unsere Schlüsse für **War Front** daraus gezogen.

Die üblichen Verdächtigen: Drei Kampagnen im Solo-Modus

Was die Auswahl der spielbaren Rassen betrifft, zeigt sich War Front eher von seiner konservativen Seite. Zur Wahl stehen folgende Parteien:

Die Amerikaner und Engländer

Die Kampagne der alliierten Streitkräfte beginnt mit der Operation Overlord, also der Landung in der Normandie. Von hier aus kämpft man sich mit Shermans, B-17-Bombern und allen möglichen Arten von Fußsoldaten direkt bis ins Herz des deutschen Reiches. Die Spezialfähigkeit der Alliierten ist übrigens die Luftüberlegenheit inklusive verheerender Bombenangriffe.

Die Russen

An der Spitze der russischen Streitkräfte muss man zunächst die Hölle Stalingrads durchstehen, um anschließend über Polen bis nach Deutschland vorzustoßen und gemeinsam mit den Amerikanern das Land zu erobern. Die russischen Streitkräfte können im Vergleich zu den anderen beiden Nationen deutlich mehr und deutlich billigere Einheiten ins Gefecht werfen.

Die Deutschen

Die deutsche Kampagne beginnt mit dem Tod Hitlers durch ein Attentat. Es liegt in den Händen des Spielers, zuerst die Invasion der Alliierten in der Normandie zurückzuschlagen und dann im Osten den russischen Vormarsch zu stoppen. Die Deutschen verfügen insgesamt über weniger Einheiten als die anderen beiden Parteien, dafür sind die aber stärker (vor allem die Panzer).



BOMBENHAGEL Alliierte B-17-Bomber gehören zu den mächtigsten konventionellen Waffen im Spiel.

UNGETÜM Der russische Panzer Kharkov feuert aus insgesamt vier Türmen auf seine Gegner.

QUALITÄT Die deutschen Königstiger zählten zu den besten schweren Panzern des Krieges.

ehesten dran am tatsächlichen Kriegsverlauf (siehe Extrakasten „Die üblichen Verdächtigen"), allerdings orientieren sich die Entwickler auch hier mit neuen Prototypen wie dem Sowjet-Superpanzer Kharkov und Spezialwaffen wie der Erdbeben-Bombe eher am spaßigen **C&C Alarmstufe Rot** denn an **Panzer General** und Konsorten.

Warten auf die Beta

Aufgrund der geplanten Features und der wirklich guten Optik ist **War Front** ein ernst zu nehmender Kandidat auf eine Spitzenposition im Genre. Bis dahin gibt es für die Entwickler Digital Reality und CDV aber noch einige „Was wäre, wenn ...“-Fragen zu klären.

DIRK GOODING

*Was die Grafik betrifft, so muss man den Entwicklern Digital Reality Respekt zollen – die Burschen haben schon bei **Haegemonia** gezeigt, dass sie es draufhaben. In Sachen Spieldesign lässt sich aktuell wenig sagen. Zu viele Features sind lediglich angekündigt, und ob das dann alles reibungslos funktioniert und Spaß macht, kann ich erst abschätzen, wenn mir eine voll spielbare Version im Beta-Status vorliegt. Nichtsdestotrotz steht **War Front** ganz weit oben auf meiner „Will ich haben"-Liste.*

Entwickler: Digital Reality
Anbieter: CDV
Termin: 1. Quartal 2006



BOMBERSCHRECK Weniger Fiktion denn Realität ist der tatsächlich entwickelte deutsche Düsenjäger Messerschmidt 262, der in War Front alliierte Bomberbesatzungen erschrecken darf.

Klippe runterstürzt, muss grundsätzlich explodieren!“

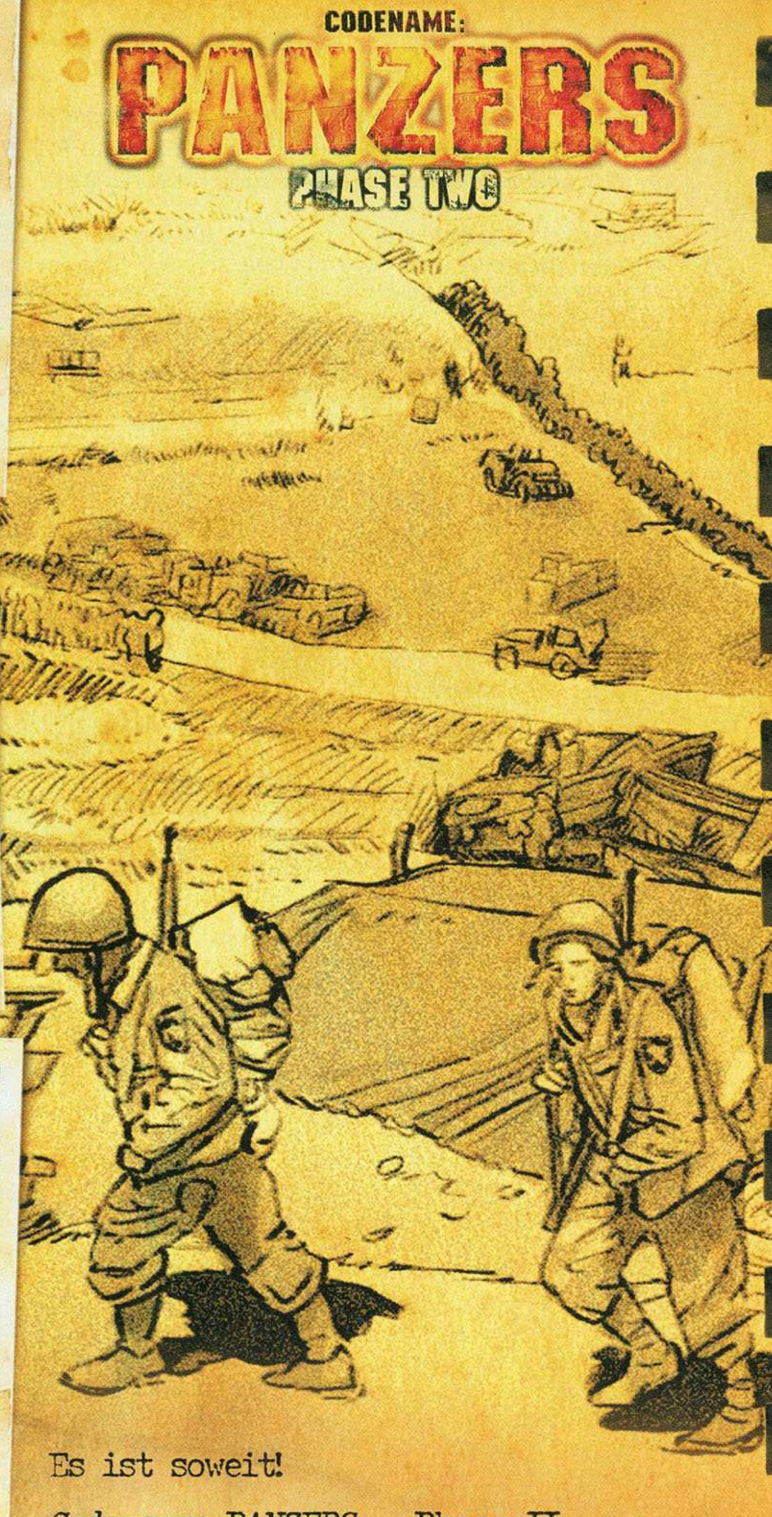
Was beispielsweise den Mehrspieler-Modus von **War Front** betrifft, kann ich als ehemalige Nummer 1 der offiziellen **C&C Generäle**-Rangliste persönlich für ein hervorragendes Balancing garantieren. Und da wir entscheidenden Einfluss auf die Qualität des Spiels haben, kann bei der Massenmarkttauglichkeit eigentlich nicht viel schief gehen."

PC Games: Die Grafik von **War Front** erinnert aufgrund des detaillierten Modellbau-Looks stark an **Codename: Panzers**, nur mit dem Unterschied, dass **War Front** ein klassisches Strategiespiel mit deutlich mehr Einheiten werden soll. Welchen PC muss man besitzen, um ruckelfrei spielen zu können?

Grunenberg: „Ich finde, **War Front** hat mit den leicht übertriebenen Spezialeffekten bei Explosionen sowie den vielen Details bei den Modellen einen eigenen Grafikstil. Was die Systemvoraussetzungen angeht, peilen wir mit unserem neuen Flaggschiff PCs an, auf denen **Half-Life 2**, **Doom 3** und **Far Cry (dt.)** flüssig laufen."

PC Games: Wie sieht es grundsätzlich mit der Physik aus? Ähnelt diese **Half-Life 2**, also eine Technologie mit einem relativ hohen Grad an frei beweglichen, aufeinander reagierenden Objekten? Oder zerfallen Häuser beim Beschuss immer auf die gleiche Art?

Grunenberg: „Es gibt verschiedene Arten von Zerstörungsanimationen – ob die physikalisch korrekt sind, ist für mich als Spieler doch zweitrangig, solange es realistisch aussieht. Und ob es sich bei der aktuellen Spielphysik wirklich um vollkommene realistische Berechnungen handelt, wäre doch mal einen Artikel wert (grinst). Jedenfalls benutzen wir in **War Front** Gebäude nicht als Levelbegrenzung, der Spieler wird jedes Haus zerstören können. Ich glaube, das ist es, was zählt. Auch bei der Bewegungsphysik liegt das Augenmerk auf „gut aussehen" und vor allem „wahrnehmbar machen". Das heißt, wir müssen verschiedenste Dinge überzeichnen, damit sie aus der Vogelperspektive sichtbar sind. Wir könnten die Federung so einstellen, dass sie realistisch ist, – dann würde man Sie aber nur aus allernächster Nähe erkennen können. Wir halten uns bei **War Front** an die Regeln, die uns Hollywood vorgibt: Jedes Auto, das die Klippe runterstürzt, muss grundsätzlich explodieren!"



Es ist soweit!

Codename: PANZERS – Phase II lässt die heimischen Wohnzimmer ~~xxxx~~ erzittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird.

Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen.
Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategie!

TEST



So testen wir

PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, Stronghold 2, Empire Earth 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Sims 2, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: GTA San Andreas
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Freedom Force 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Matrix Online

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE: Jagged Alliance 2: Wildfire, Trackmania Sunrise, PES 4
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 4, Trackmania Sunrise
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad-TV, Monkey Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Immer noch auf die Auslosung der WM-Karten 2006. Mann, das dauert!
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Trackmania Sunrise
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Driver 3

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE: Brothers in Arms, World of Warcraft, Stronghold 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Rome: Total War, X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Das neue X3 ... und natürlich die Battlegrounds für WoW
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Bei Sonne raus in die Natur
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Ein klein wenig Stronghold 2. Ein wenig mehr Matrix Online

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE: Silent Storm
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike Source
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Prince of Persia 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Freedom Force vs. The Third Reich
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Stronghold 2

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE: Söldner: Marine Corps, Star Wars Galaxies, Flight Simulator 2004
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 4, Silent Hunter 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Earth 2160
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Lego Star Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Stolen

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, Brothers in Arms
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Spellforce 2 und Gothic 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Empire Earth 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Matrix Online

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE: Max Payne 2, Pro Evolution Soccer 4, Stronghold 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike Source
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 4, Live for Speed, Enemy Territory
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Still Life
AKTUELLER GEHEIMTIPP: The Regiment
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Stronghold 2

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE: Splinter Cell: Chaos Theory, Half-Life 2, UEFA Champions League, World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: Maniac Mansion, NHL 95, Railroad Tycoon
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2: Aftermath, Civilization 4
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Psychonauts
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Matrix Online

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra

Strategie

ECHTZEIT-STRATEGIE



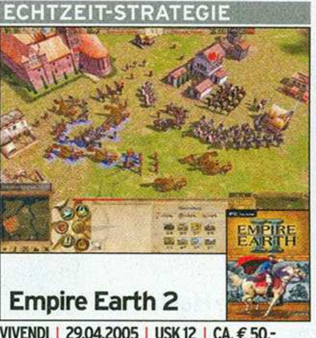
Cossacks 2

CDV | 04.04.2005 | USK 12 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 94 Cossacks 2: **Napoleonic Wars** ist anders als der Vorgänger **European Wars**. Während Teil 1 auf genretypische Elemente wie Basis- und Einheitenbau setzt, bietet Teil 2 taktische Tiefe und Massenschlachten. Verschiedene Spielmodi von Schnellgefechten bis zur Schlacht um Europa stehen zur Wahl. **Cossacks 2** ist zwar kein Hardcore-Strategiespiel, Einsteiger sollten dennoch etwas Geduld mitbringen. (oh)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	60	80	82	78

ECHTZEIT-STRATEGIE



Empire Earth 2

VIVENDI | 29.04.2005 | USK 12 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 88 Epische Schlachten, Forschung und gepflegter Basisbau, all das gehört zu Ihren Aufgaben in **Empire Earth 2**. Spielerisch gibt's nichts zu meckern: Drei Kampagnen und ein umfangreicher Multiplayer-Modus sorgen für lang anhaltenden Spielspaß, nur die Grafik ist etwas veraltet. Für Freunde klassischer Echtzeit-Strategie ist **Empire Earth 2** ohnehin eine Empfehlung. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	84	83	89	87

ECHTZEIT-TAKTIK

Freedom Force vs. The Third Reich

DTP | 22.04.2005 | USK 16 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 104 Die Comic-Helden der **Freedom Force** werden wieder gebraucht, um den Siegeszug der Nazis zu stoppen. Teil 2 spielt sich genauso geschmeidig wie der Vorgänger, ist keinen Lacher weniger witzig und schaut trotz leicht aufgebesserter Grafik noch immer eher zweckmäßig statt gut aus. Für Fans quirliger Superhelden gilt der Kaufbefehl, aber Vorsicht: gibt's nur mit englischer Sprachausgabe. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	87	79	72	85

AUFBAU-STRATEGIE



Ghost Master

NBG | 28.02.2005 | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/03 Als eine Art Gruselgott kontrollieren Sie in Echtzeit 23 Geister und jagen den Bewohnern des verschlafenen 3D-Städtchens Gravenville in 14 Missionen einen Schrecken nach dem anderen ein. Je wirkungsvoller Ihr unheimliches Treiben, desto mehr Plasma kriegen Sie gutgeschrieben. Denn das ist der Rohstoffe, den Ihre Geister zum Spuken brauchen. Klingt skurril, macht aber Spaß. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	76	78	--	73

ECHTZEIT-STRATEGIE



Impossible Creatures

RONDOMEDIA | 06.04.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 03/03 In **Impossible Creatures** formen Sie verrückte Kreaturen, als würden Sie mit Knetgummi hantieren: Sie verpassen Mäusen Elefantenbeine, geben Löwen Eulenköpfe, pappen Flügel an Fische. Und schicken das Ergebnis in eine Echtzeit-Schlacht, die alle innovativen Ansätze verdirbt: Wer die größte Armee hat, am schnellsten Ressourcen abbaut und die meisten Mausklicks in der Sekunde schafft, gewinnt. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	74	83	66	64

ECHTZEIT-TAKTIK



Hidden Stroke 2

CDV | 21.02.2005 | USK 16 | CA. € 20,-

NEUHEIT | Profi-Strategen aufgepasst: Die kommerzielle Ausgabe des **Sudden Strike**-Mods **Allied Power Realism Mod** geht in die zweite Runde. Der Stand-alone-Titel bietet für 20 Euro anspruchsvolle Weltkriegsstrategie mit einer Vielzahl neuer Einheiten sowie einem verbesserten Schadensmodell. In knapp 40 Missionen spielen Sie aufseiten der Amerikaner, Engländer, Russen, Japaner oder Deutschen bedeutende Schlachten aus der Endphase des Zweiten Weltkriegs nach – was aufgrund des vergleichsweise öden Missionsdesigns und des extrem hohen Schwierigkeitsgrads kein wirkliches Vergnügen darstellt. Problematischer ist da schon die pixelige 2D-Grafik. Die Stadt-, Wüsten- und Schnee-Szenarien mögen mit viel Liebe erstellt worden sein, sehen im Vergleich zu **Codename: Panzers** oder **Act of War** aber schrecklich altbacken aus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
54	51	72	62	60

RUNDEN-TAKTIK



Jagged Alliance 2: Wildfire

ZUXXEZ | 15.04.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 98 Sechs Jahre nach **Jagged Alliance 2** steht mit **Wildfire** ein Nachfolger in den Läden, der eigentlich gar keiner ist. Vielmehr handelt es sich um eine Erweiterung des betagten Urspiels mit extrem anspruchsvollen Missionen, frischen Söldnern, einem überarbeiteten Waffen-Arsenal – und der pixeligen 2D-Optik des Vorgängers. Wer **Jagged Alliance** liebte, stört sich daran nicht und greift zu. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
54	70	80	--	74

AUFBAU-STRATEGIE



Stronghold 2

TAKE 2 | 29.04.2005 | USK 12 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 80 Mittelalter live: In **Stronghold 2** bauen Sie Burgen und führen wilde Belagerungsschlachten. Speziell der Wirtschaftspart hat gegenüber dem Vorgänger an Komplexität gewonnen. Sich verkeilende Einheiten, Truppen, die vereinzelt durch Wände marschieren und KI-Fehler der eigenen Soldaten dämpfen den Spielspaß - die Entwickler versprechen Abhilfe (Wertung beruht auf Beta-Patch). (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
73	87	77	-	78

ECHTZEIT-STRATEGIE



UFO: Aftermath - Gold Edition

FLASHPOINT | 11.04.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 11/03 Der inoffizielle Nachfolger des Rundenstrategie-Klassikers **Ufo: Enemy Unknown** spielt sich zwar in Echtzeit, lädt Sie aber in einem mindestens genauso düsteren Szenario wie anno 1994 ab. Als Anführer eines siebenköpfigen Kommandotrupps sollen Sie eine Alien-Invasion auf Mutter Erde verhindern. Am auf Dauer monotonen Missionsdesign ändern auch die Bonuslevels der **Gold Edition** wenig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
64	56	71	--	66

RUNDEN-TAKTIK

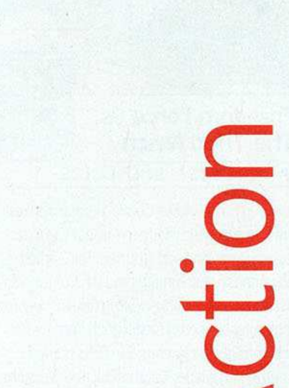


Worms World Party

AK TRONIC | 15.04.2005 | USK 6 | CA. € 7,-

BUDGET | TEST 11/01 Oldie but Goldie – mit diesem Prädikat darf sich das von vielen Wurmsüchtigen als bester Teil der Serie bezeichnete **Worms World Party** schmücken. Sie befehligen eine fünf Wurm starke Armee, die Sie in den Kampf gegen rivalisierende Truppen schicken. Allerlei abgedrehte Waffen sorgen in den 40 Einzelspielermissionen für reichlich Kurzweil. Noch spaßiger: der Mehrspieler-Modus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
59	53	78	76	70



Action

MILITÄR-SIMULATION



Apache Havoc

NBG | 28.02.2005 | USK 12 | CA. € 7,-

BUDGET | TEST 9/98 PC Games war begeistert: „**Apache Havoc** ist die beste Helikopter-Simulation!" Zumindest 1998. Da nämlich erschien der Heli-Oldie, bei dem Sie wahlweise an Bord des russischen Havoc oder des amerikanischen Apache Longbow actionreiche Missionen absolvieren. Die Realitätsnähe ist in der Tat beeindruckend, die sieben Jahre alte Klumpen-Grafik allerdings extrem grenzwertig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
51	60	74	--	61

TAKTIK-SHOOTER



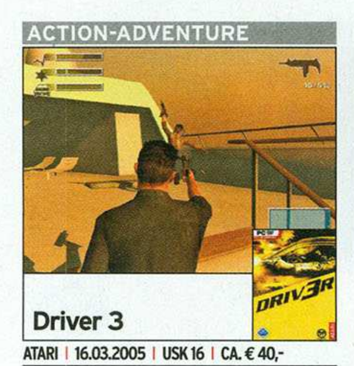
Conflict Vietnam

RONDOMEDIA | 03.05.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 11/04 Der Irak hat als Schauplatz für die **Conflict**-Serie vorerst ausgedient. Im dritten Teil robben Sie nicht mehr über den Wüstensand, sondern pirschen sich während der Tet-Offensive im Jahr 1968 durch den vietnamesischen Dschungel. Das ist auch schon die einzige Neuerung gegenüber den Vorgängern. Beim Spielprinzip halten die Entwickler am altbekannten System fest. Sie kommandieren erneut einen vierköpfigen Trupp durch 14 Levels und ärgern sich über die komplizierte Steuerung. Für die nötige Motivation zum Weiterspielen sorgen auffallend abwechslungsreiche Missionen mit vielen Ballereinlagen und einem ordentlichen Schwierigkeitsgrad. Weniger vorbildlich ist hingegen das konsolentypische Leveldesign. Die Spielwelt erinnert eher an ein enges Labyrinth mit Bambustapeten als an einen lebendigen Urwald. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	56	61	--	73

ACTION-ADVENTURE



Driver 3

ATARI | 16.03.2005 | USK 16 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 114 Auch auf dem PC stottert der Spielspaß-Motor des Konsolen-Rasers gewaltig. Anstatt sich auf seine Stärken als Rennspiel zu beschränken, verlassen Sie bei **Driver 3** des Öfteren Ihren Wagen und absolvieren peinliche Actionmissionen per pedes im **GTA**-Stil. Der lineare Spielverlauf langweilt mit stupiden Verfolgungsjagden, einer ungenauen Steuerung und der kantigen Konsolen-Grafik. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
64	80	60	--	62

SCI-FI-ACTION

Freelancer

RONDOMEDIA | 06.04.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 04/03 Genre-Referenz zum Schleuderpreis: Beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger halten Sie sich als Weltall-Freiberufler im 22. Jahrhundert mit Aufträgen aller Art über Wasser. Eine packende Hintergrundgeschichte, rollenspielähnliche Charakterentwicklung, die geniale Maus-Steuerung sowie actiongeladene 3D-Weltraumkämpfe zeichnen das Science-Fiction-Abenteuer aus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	84	93	84	86

ACTION-ADVENTURE

Lego Star Wars

EIDOS | 22.04.2005 | USK 6 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 108 Von wegen Kinderspiel! Hinter **Lego Star Wars** verbirgt sich ein anspruchsvolles Action-Adventure, in dem Sie die bekanntesten Szenen der ersten drei **Star Wars**-Episoden nachspielen. Sie liefern sich als Obi-Wan Kenobi Lichtschwertduelle mit finsteren Jedis und lösen mit Yoda simple Schalterrätsel. Abgesehen von der unpräzisen Steuerung ein netter Zeitvertreib für Fans. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
77	81	68	83	79

GESCHICKLICHKEIT

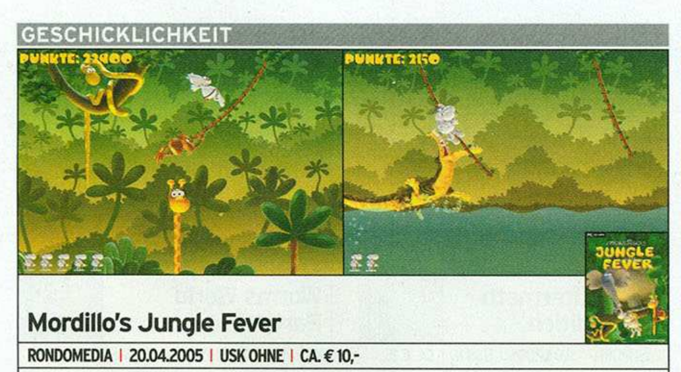
Maus Trophy

BHV | 16.04.2005 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT Statt hochgezüchteter PS-Boliden kämpfen in **Maus Trophy** Nagetiere um die Poleposition. Ihre Aufgabe besteht darin, die kleinen Viecher mit Käsewürfeln, einer Miau-Tröte und verschiebbaren Streckenteilen vor Ablauf der Zeit ans Ziel der 30 öden und mit Fallen gespickten Labyrinthe zu lotsen. Eine knifflige Angelegenheit für Kinder, die spätestens nach dem zehnten Level langweilig wird. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
48	57	62	--	49

GESCHICKLICHKEIT



Mordillo's Jungle Fever

RONDOMEDIA | 20.04.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

NEUHEIT | Aaaaiaaaaiaaaaaaah! Der neueste Mittagspausen-Zock der **Moorhuhn**-Macher entführt Sie in den Dschungel. Wie Tarzan Johnny Weißmüller in seinen besten Jahren schwingen Sie sich mit dem knubbeligen Protagonisten auf der Suche nach seiner Angebeteten von Liane zu Liane kreuz und quer durch den Urwald. Ein gar nicht mal so leichtes Unterfangen, da die fiesen Kletterpflanzen selten im Takt schaukeln und Giraffen, Schimpansen oder Krokodile das Vorankommen erschweren. Kinderleicht ist dafür die Steuerung mittels Leer- oder Maustaste. Die putzige Comic-Grafik stammt genau wie der rundliche Aushilfstarzan aus der Feder des bekannten Cartoonisten Mordillo. Da es keine Speicherfunktion gibt und sich die Levels stark ähneln, ist auch **Jungle Fever** nicht mehr als ein spaßiger, aber viel zu kurzer Zeitvertreib für zwischendurch. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
52	46	83	--	44

FLUG-SIMULATION



Pacific Fighters

RONDOMEDIA | 03.05.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 01/05 Pacific Fighters erinnert eher an ein Add-on zu **IL-2 Sturmovik** als an ein neues Spiel. Größter Kritikpunkt der historischen Flugsimulation ist das langweilige Kampagnendesign. Dafür sind die Physikmodelle und Cockpitgrafiken der 40 Propellermaschinen einsame Spitze. Kein anderer Titel – außer dem Vorgänger – vermittelt ein ähnlich realistisches Fluggefühl. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	87	83	81	74

EGO-SHOOTER



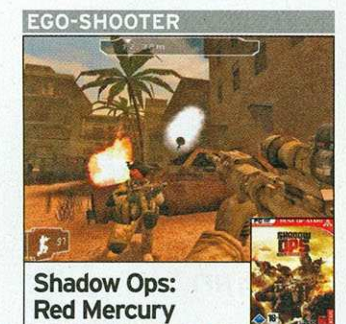
Project: Snowblind

EIDOS | 22.03.2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 112 Unglaublich, was dieser Shooter alles kann: Hier düsen Sie mit dem Auto durch Gegnerhorden, schießen im Team auf Feinde, schleichen auch mal und aktivieren per Knopfdruck Bullet-Time. Leider merkt man der Grafik mit ihren undeutlichen Texturen und kantigen Objekten an, dass sie auf der PlayStation 2 entstanden ist. Wer veraltete Technik erträgt, hat zehn Stunden Spaß. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	71	70	78	79

EGO-SHOOTER



Shadow Ops: Red Mercury

ATARI | 14.04.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 12/04 Eine Mini-Atombombe namens Red Mercury ist in die Hände von Terroristen gefallen. Mit modernstem Kriegsgerät machen Sie sich danach auf die Suche und liefern sich in Syrien, Kasachstan, Tschetschenien sowie Paris Feuergefechte mit extrem dummen KI-Gegnern. Die fehlende Speicherfunktion sorgt für Frust, dafür entschädigt die kinoreif erzählte Story mit vielen Zwischensequenzen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	81	76	71	67

MULTIPLAYER-SHOOTER



Söldner: Marine Corps

JOWOOD | 11.03.2005 | USK 16 | CA. € 25,-

NEUHEIT | TEST S. 100 Die erste Erweiterung zu **Söldner** verabschiedet sich von den grünen Wäldern des Hauptprogramms und schickt Sie in die Wüste, auf Inseln und an die Küste. Neben neuen Fahrzeugen wartet **Marine Corps** mit einem übersichtlichen Kaufmenü und überarbeiteten Klassen auf. Ebenso gehören fast alle Bugs der Vergangenheit an, nur der Netzcode lässt weiter zu wünschen übrig. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SINGLE	
79	80	79	--	78

TAKTIK-SHOOTER



Stolen

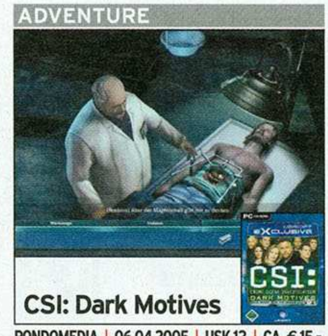
HIP | 31.03.2005 | USK 12 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 102 In Person der Meisterdiebin Anya stehlen Sie in diesem **Splinter Cell**-Klon wertvolle Kunstgegenstände und lauern Wachleuten auf. Dummerweise können Sie Ihre Gegner nur wenige Sekunden betäuben, was **Stolen** unnötig schwer macht. Eine Katastrophe ist die Technik: Trotz antiquierter Optik ruckelt **Stolen** mit maximal zehn Frames pro Sekunde vor sich hin. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
54	74	58	--	50

Abenteuer

ADVENTURE



CSI: Dark Motives

RONDOMEDIA | 06.04.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 07/04 Auch das zweite Adventure zu Jerry Bruckheimers TV-Serie bietet wieder fünf Kriminalfälle, an deren Lösung in erster Linie Fans der Serie rund um die Spurensicherungstruppe interessiert sein dürften. Mit Pinzetten, Gummihandschuhen und allerlei Tinkturen ausgerüstet, untersuchen Sie Tatorte nach winzigen Hinweisen, die Sie im Labor noch einmal unter die Lupe nehmen, um das Alibi der potenziellen Täter zu pulverisieren. Wirklich neu ist eigentlich nur eins: Beim Vergleichen von DNA-Strängen oder Fingerabdrücken müssen Sie nun selbst verschiedene Muster gegenüberstellen und das richtige Paar finden. Die TV-Serie ist spannender. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	71	74	--	63

ACTION-ROLLENSPIEL

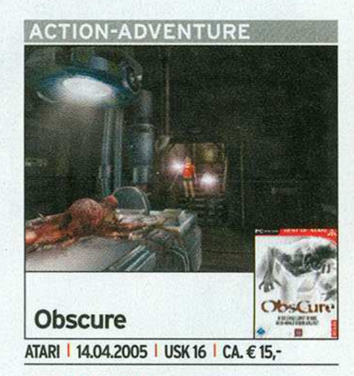
Sacred Bundle

TAKE 2 | 08.04.2005 | USK 12 | CA. € 50,-

BUDGET | Wie der Name vermuten lässt, enthält diese Sammlung die bugbefreite und inhaltlich erweiterte Neuauflage des Rollenspiel-Hits **Sacred** sowie das im vergangenen Monat veröffentlichte Add-on **Underworld**. Als Angehöriger einer von sechs Charakterklassen – darunter die Klassiker wie Magier, Barbar oder Bogenschütze – durchstreifen Sie in dem **Diablo**-Verwandten das riesige Fantasy-Reich Ancaria. Die Erweiterung **Underworld** vergrößert die Spielwelt um stolze 40 Prozent und ergänzt das Spiel mit zwei weiteren Charakteren (Dämonin und Zwerg). Schöne Quests und abwechslungsreiche Kämpfe lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	77	90	80	85

ACTION-ADVENTURE



Obscure

ATARI | 14.04.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 08/04 In diesem gruseligen Action-Adventure klären Sie mit fünf Helden die mysteriöse Mordserie an einer amerikanischen Highschool auf. Mit Pistole und Schrotflinte befördern Sie in bester **Resident Evil**-Manier allerlei Monster ins Jenseits und lösen knifflige Rätsel. Leider ist die Geschichte relativ vorhersehbar und der ganze Spuk mit einer Spieldauer von unter zehn Stunden ziemlich schnell wieder vorbei. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	84	77	78	75

ROLLENSPIEL

The Fall - Extended Version

DEEP SILVER | APRIL | USK 16 | CA. € 20,-

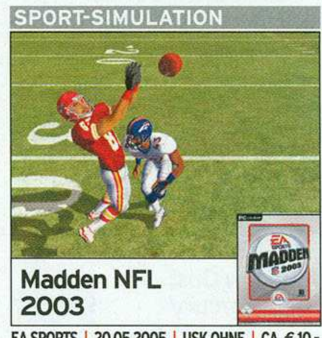
NEUHEIT | TEST S. 106 In einer verwüsteten Endzeitwelt zieht man mit einer sechsköpfigen Heldentruppe aus, um seine ermordete Familie zu rächen. In den Wirren einer neu entstehenden Regierung kämpft man in Echtzeit gegen marodierende Banditen und Mutanten und löst Dutzende von intelligent aufgebauten Quests. Die **Extended Version** bietet u. a. komplette Bugfixes und zwei neue Maps. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	79	79	--	85



Sport

SPORT-SIMULATION



Madden NFL 2003

EA SPORTS | 20.05.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/02 Zwar ist Football in unseren Breitengraden nur eine Randsportart – dennoch versorgt EA Sports die überschaubare Zielgruppe auch hierzulande jährlich mit ihrer Leder-Ei-Referenz. Wer für kleines Geld die amerikanische Lieblingsleibesertüchtigung kennen lernen möchte, macht mit **Madden NFL 2003** nichts falsch. Alle Originaldaten, abwechslungsreiche Spielmodi und die Optik begeistern. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	83	82	80	80

SPIELESAMMLUNG



Adrenalin Sport Pack

ASPYR MEDIA | 02.05.2005 | USK 6 | CA. € 20,-

BUDGET | Diese Sammlung macht ihrem Namen alle Ehre. Für 20 Euro bekommen Sie mit **Tony Hawk's Pro Skater 4, Kelly Slater's Pro Surfer** und **Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray** drei erstklassige Funsport-Titel. Den meisten Spielspaß bietet gewiss die superbe Skateboard-Simulation mit Rollbrett-Gott Tony Hawk. Im neuen Online-Modus skaten Sie erstmals mit bis zu acht Konkurrenten um die Wette. Etwas feuchter geht es da schon bei der Surf-Simulation **Kelly Slater's Pro Surfer** zu. An authentisch nachgebildeten Schauplätzen reiten Sie über halsbrecherische Wellen und vollführen dabei eine Reihe abgefahrener Stunts. Wilde Sprünge und ausgefallene Tricks stehen auch bei **Wakeboarding Unleashed** auf dem Programm, das außerdem mit toller Grafik und abwechslungsreichem Leveldesign punktet. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	85	83	84	84

MOTORSPORT



Richard Burns Rally

RONDOMEDIA | 03.05.2005 | USK OHNE | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 09/04 Von erfahrenen Rennspielern vergöttert, vom Rest verschmäht – die Rede ist von der ultrarealistischen, aber anspruchsvollen Rallye-Simulation **Richard Burns Rally**. Mit lizenzierten Rennwagen brausen Sie über 36 Kurse. Die Fahrphysik ist ausgezeichnet, die Steuerung nur schwer zu meistern. Kleinste Fehler werden sofort bestraft und zwingen zum erneuten Start. Auf Dauer zu frustrierend. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	78	74	58	75

RENNSPIEL



Street Racing Syndicate

NAMCO | 18.03.2005 | USK 6 | CA. € 20,-

NEUHEIT | TEST S. 118 Wagen aufmotzen, illegale Straßenrennen fahren und dabei Geld und Mädels abgreifen – auch **Street Racing Syndicate** versucht das geniale **Need for Speed Underground 2** zu kopieren. Erfolglos. Das liegt nicht etwa am stattlichen Fuhrpark, den zahlreichen Tuningoptionen oder den frei befahrbaren Städten, sondern am eintönigen Streckendesign und schnarchigen PC-Gegnern. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	71	75	73	68

SPORT-SIMULATION



Top Spin

ATARI | 14.04.2005 | USK OHNE | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 12/04 Sie wollten schon immer mal mit Anna Kournikova auf gelbe Filzbälle einprügeln? Dann greifen Sie doch zur erstklassigen und neuerdings besonders günstigen Tennis-Simulation **Top Spin**! Mit 16 Racket-Cracks kämpfen Sie im umfangreichen Karriere-Modus um den ersten Weltranglistenplatz. An Grafik, Ballphysik und Steuerung gibt es nicht zu meckern – Tennis-Fans sollten bei diesem Schnäppchen zuschlagen! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	76	85	85	84

RENNSPIEL



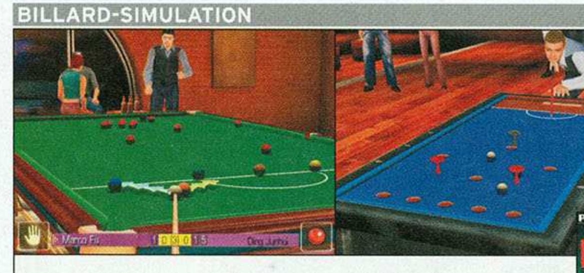
Trackmania Sunrise

KOCH MEDIA | 29.04.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 116 Getreu dem Motto „Rasen und rätseln" geht der spaßige Rennspielbaukasten in die zweite Runde. Auffälligste Neuerung des Fun-Rasers ist die kunterbunte und detailliertere Spielwelt. Im Solospiel erwarten Sie über 100 anspruchsvolle Kurse mit Höchstgeschwindigkeiten jenseits der 900 Stundenkilometer. Am meisten Spaß bringen der tüftelige Puzzle-Modus sowie die variantenreichen Mehrspieler-Duelle. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	80	81	89	82

BILLARD-SIMULATION



World Snooker Championship 2005

SEGA | 15.04.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | Ein Fest für Queue-Athleten? Bei der diesjährigen Ausgabe der Billard-Simulation **World Snooker Championship** lochen Sie mit 80 Superstars wie Ronnie O'Sullivan oder Marc Fu unter anderem im täuschend echt nachgebildeten Crucible Theatre von Sheffield ein. Eingefleischte Fans und schlaflose Beobachter des Eurosport-Nachtprogramms wissen, dass dies der Austragungsort der Weltmeisterschaft ist. Klingt klasse, offenbart in der Praxis aber einige nervige Mängel. So ist das konsolentypische Menü mittels Maus nur schwer zu bedienen, die Steuerung teils ungenau und die einzelnen Partien sind mangels Beschleunigungsfunktion bei gegnerischen Stößen meist elendig lang – beim Vorgänger hat das besser funktioniert. Immerhin gibt es eine Reihe neuer Spielmodi wie die League of Champions sowie eine detailreichere 3D-Grafik. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
77	71	65	68	70

Game Girls Wanted!

Sie sind jung, weiblich, nicht gerade kamerascheu und begeisterte Spielerin? Dann bewerben Sie sich - Deep Silver und PC Games suchen die Game Girls 2006! Sie haben die einmalige Chance, Model für den Deep-Silver-Kalender 2006 und für weitere Deep-Silver-Kampagnen zu werden. Eine gemeinsame Jury wählt unter den Bewerberinnen diejenigen aus, die an einem professionellen Foto-Shooting mit Starfotograf Thomas Riese teilnehmen.

▶ Was können Sie gewinnen?

Jede Teilnehmerin am Shooting erhält für Sed-Karten geeignete Abzüge und wird zum Presse-Event auf der Games Convention in Leipzig am 17. August eingeladen. Aber es gibt noch mehr abzuräumen: PC-Games-Leser und Besucher der Deep-Silver-Website wählen unter den Teilnehmerinnen die Top-3-Game-Girls, die mit Begleitung in eine faszinierende Metropole reisen.

1. Preis: 1 Wochenende für 2 Personen in New York*
2. Preis: 1 Wochenende für 2 Personen in Paris*
3. Preis: 1 Wochenende für 2 Personen in Wien*

* Inkl. Flug und Hotel

▶ Wie nehmen Sie teil?

Senden Sie einfach ein Porträtfoto und ein Ganzkörperfoto an
COMPUTEC MEDIA AG • PC Games • Stichwort „Game Girls 2006" • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Sie haben Digitalfotos? Dann können Sie auch per E-Mail teilnehmen:
Senden Sie Ihre Bewerbungsfotos einfach an Gamegirls2006@pcgames.de.

Teilnahmebedingungen
Mitmachen dürfen alle Leserinnen von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Koch Media sowie der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Rücksendung der eingereichten Fotos und Unterlagen ist aus technischen Gründen nicht möglich. Teilnahmeschluss ist der 25. Mai 2005.







Stronghold 2

Belagerung vor den Toren von Die Siedler: Gerüstet mit komplexer Wirtschaft und frischer 3D-Grafik, marschiert Stronghold 2 gegen Das Erbe der Könige.

RITTERLICH

Die Hintergrundgeschichte rund um Verrat, Macht und Ehre lehnt sich eng an Klischees bekannter Ritterfilme an.



Bedrohlich ragt der Wall aus massivem, grauem Stein empor. Auf seinen Zinnen nehmen Soldaten Stellung ein, um jeden, der ihnen zu nahe kommt, mit siedendem Pech zu übergießen. Von der Spitze eines Turmes zielen Schützen mit gespannten Bögen auf das Feld vor der Burg. Dann brandet unter gewaltigem Getöse die erste Angriffswelle gegen die Mauer. Ohne Rücksicht auf ihr Leben preschen Träger nach vorn und stemmen ihre Leitern gegen die Wand, über die axtschwingende Wikinger wild entschlossen die Barrikade erklimmen. Plötzlich schlägt ein schwerer Felsbrocken in den Wall ein und reißt den mit Bogenschützen besetzten Turm um. Aus großer Distanz schleudern Katapulte ihre verheerenden Geschosse auf die Abwehrstellungen – die Schlacht scheint verloren. Imposante Belagerungsgefechte wie das beschriebene sind in **Stronghold 2** an der Tagesordnung: Als mittelalterlicher Fürst errichten Sie

Stoppt den Sturm: Verteidigung einer Burg







Beispiele für Abwehrmaßnahmen
Bei der Verteidigung einer Burg geht es nicht allein um die Truppenstärke. Fallgruben, Gräben voll brennendem Pech und ähnlich hinterlistige Abwehrmechanismen (1) dezimieren Angreifer schon vor dem ersten Feindkontakt. Massive Steinwälle (2) bremsen den Vorwärtsdrang der Belagerer. Beim Überwinden solcher Mauern (3) werden selbst wilde Krieger zur leichten Beute für gegnerische Schützen.

Im Überblick: Die Top-4-Veränderungen

In Stronghold 2 stecken neben der auffällig verbesserten Grafik noch weitere Neuerungen.

1. Mehr Management
Das Burgenleben hat gegenüber **Stronghold 1** und **Stronghold Crusader** einen deutlich größeren Stellenwert. Arbeiter und Bauern sind nicht länger mit eintöniger Kost zufrieden, sondern verlangen verschiedene Nahrungsarten. Mit der Bevölkerung wachsen auch die zu bekämpfenden Probleme: Abfall türmt sich in den Gassen, Diebe stehlen aus dem Vorratslager.

2. Stärkere Ritter
Ritter sind nun beinahe so mächtig wie der Burgherr.

3. Mehr Gebäude und Einheiten
Wachposten, Bienenstock, Kerzengießerei, Kloster, Musikergilde, Weingut, Burgküche, Foltergilde und andere erweitern das Portfolio von Gebäuden. Zu den neuen Kämpfern zählen Berserker, Axtwerfer und Kriegermönche.

4. Neue Ländereien
Jede der teils riesigen Karten ist in Ländereien unterteilt, die man entweder erobert oder kauft. Sie liefern zusätzliche Rohstoffe und zahlen Steuern. Güter transportieren die Arbeiter per Pferdewagen.



Festungen, erobern Ländereien und stellen Feinde Ihres Königs an den Pranger.

Es war einmal ein Ritter ...

Stronghold 2 erzählt eine klischeehafte Rittergeschichte. Nach dem ungeklärten Verschwinden des Königs bricht Krieg über das führerlose Land herein. Skrupellose Barone versuchen, die Macht gewaltsam an sich zu reißen. Eine beeindruckende Introsequenz führt ins Spiel ein: Ein riesiges Heer rückt auf eine Burg vor, deren Bewohner panisch zur Abwehr rüsten. Orchestrale Hintergrundmusik und ausgezeichnete Sprecher erzeugen eine eindringliche Atmosphäre, ähnlich wie bei einem guten Film. Kurz vor dem Zusammenstoß der Armeen blendet die Kamera aus, doch der Erzähler warnt Sie vor kriegerischen Zeiten: „Baut Eure Burg mit Bedacht!" Zentraler Spielmodus von **Stronghold 2** ist die Kampagne, in der Sie als aufstrebender Fürst Matthew Steele die Machenschaften der Verräter durchkreuzen.

Leben in der Burg

Als frisch gebackener Burgherr haben Sie mannigfaltige Aufgaben. Mönche eines nahen Klosters erbitten Steine, um eine Brücke zu reparieren; außerdem droht der Wikinger Olaf Grimmzahn mit einer Invasion. Die Wirtschaft funktioniert genau wie im Vorgänger ganz **Siedler**-getreu: Man steuert Arbeiter nicht selbst, sondern errichtet Gebäude, die automatisch bemannt werden. Die meisten Berufe funktionieren nur in Kombination mit anderen. Kleider stellt das Burgfräulein aus Stoffen vom Weber her, die wiederum aus der Wolle aus Schafzuchten entstehen. Der Schankwirt erhält sein Bier von Brauereien, die die Ernte von Hopfenfarmen verarbeiten. Steinmetze sind auf Ochsenkarren angewiesen, um ihren Rohstoff ins Vorratslager zu schaffen. Es dauert jedoch recht lange, bis man ein Gefühl für die richtigen Mengenverhältnisse entwickelt hat. Weder Handbuch noch Tutorial geben Hinweise darauf, wie viele Bäckereien und Mühlen man beispielsweise pro Getreidefarm benötigt. **Stronghold 2** simuliert das mittelalterliche Burgenleben mit vielen Facetten. Das Volk liegt Ihnen nicht blind ergeben zu Füßen, sondern fordert Sauberkeit und reichhaltige Nahrung – Popularität hat spätestens ab der Hälfte der Kampagne einen hohen Preis. Unglückliche Bürger quittieren den Dienst. Für eine brummende Wirtschaft benötigen Sie möglichst viele Arbeiter in Steinbruch, Eisenmine oder Sägegrube. Je größer die Bevölkerung, desto häufiger sind allerdings Probleme mit herumliegendem Abfall, Ratten und Diebstahl. Verbrechen dämmen Sie durch ein Gericht, eine Foltergilde und mittelalterlich-martialische Bestrafungsmethoden wie einen Pranger oder einen Galgen ein. Für gute Stimmung sorgen hingegen Schenken, Kirchen und Extra-Rationen. Die Grundlagen von Burgenbau und Kampf lernen Sie im Tutorial. Wichtige Einzelheiten, etwa dass bestimmte Verteidigungsvorrichtungen manuell aktiviert werden müssen, bleiben leider unerwähnt.

Auf der Mauer, auf der Lauer

All die Arbeit dient in der Kampagne vor allem der Rüs-



1) BESCHUSS In der ersten Phase einer Belagerung spielen Fernkämpfer und schwere Geschütze (Triboke, Katapulte, Ballisten) die Hauptrolle.



2) INVASION Sobald die Geschosse den Verteidigungswall niedergerissen haben, rücken gepanzerte Nahkämpfer vor. Bogenschützen feuern von Türmen.



3) NAHKAMPF Die Mauer zu durchdringen, bedeutet nicht gleich den Sieg. Im Inneren stellen sich gut gerüstete Nahkämpfer zum direkten Duell.

König oder Knappe? Die Stärken und Schwächen von Stronghold 2

STÄRKEN

Komplexe Simulation des Burgenlebens
Die Burg zu beherrschen, heißt in **Stronghold 2** nicht nur, Krieg zu führen: Sie managen Verpflegung, Recht, Sauberkeit und Zufriedenheit in einem glaubhaften Mikrokosmos.

Prall gefülltes Auftragsbuch: sehr großer Umfang
Zwei vollwertige Kampagnen – eine davon mit unterschiedlichen Enden – und drei weitere Spielmodi garantieren mindestens 30 Stunden Spaß im Mittelalter.

Packende Introsequenz als spannender Einstieg
Eine ausgezeichnet animierte Rendersequenz, untermalt von bombastischer Orchestermusik, führt in die Thematik von **Stronghold 2** ein und erzeugt Spannung.

Hervorragende Sprecher für nahezu jede Rolle
Nahezu jeder Sprecher der deutschen Version passt gut zur Person, die er synchronisiert – das adelt die Atmosphäre. Auch das ausführliche Handbuch ist eingedeutscht.

Mitgelieferter Missions- und Karteneditor
Firefly und Take 2 verkaufen den Editor nicht gemeinsam mit dem Add-on, sondern das Tool für eigene Missionen und sogar Kampagnen liegt von Anfang an bei.

SCHWÄCHEN

Unlogisches Verhalten der eigenen Einheiten frustriert
Eigene Soldaten verweigern oft Befehle zugunsten sinnloser Scharmützel - im Fall von Belagerungsleitern, die nicht umgestoßen werden, mit sehr frustrierendem Ausgang.

Mangelhafte Kollisionsabfrage bei sämtlichen Einheiten
Eine Schar von Soldaten steht auf einem einzigen Fleck; Einheiten schlüpfen durch lückenlose Mauern, verkeilen sich dafür aber auf offenem Feld.

Viel zu langsamer Rohstoffabbau zu Beginn
Selbst auf der höchsten Spielgeschwindigkeitsstufe dauert es zu Missionsbeginn recht lange, Rohstoffe abzubauen. Erst große Basen sichern konstanten Rohstofffluss.

Unzeitgemäße Animationen und Texturen
Verwaschene Texturen und stellenweise hölzerne Animationen trüben den Eindruck der insgesamt ordentlichen 3D-Grafik. Übersichtlich dank dreh- und zoombarer Kamera!

Stellenweise frustrierend durch unfaire Ereignisse
Unvermittelt tauchen feindliche Armeen auf der Karte auf und übertölpeln den Spieler. Ist man unvorbereitet, hilft nur Laden oder Neustarten des Levels.

tung: Über kurz oder lang kommt es immer zum Krieg. Schmieden und Pfeilmacher füllen das Waffenlager; in der Kaserne verwandeln Sie Bauern mit Waffen und Rüstungen in Soldaten. Wie in **Warcraft** scheuchen Sie Lanzenträger, Schwertkämpfer, Ritter oder Bogenschützen über die Karte. Streift der Mauscursor einen Feind, erscheint automatisch ein Angriffssymbol. Besonders viel Spaß macht die Verteidigung einer Burg. Mit der Maus platzieren Sie Wälle, Wachttürme, Fallgruben oder Gräben. Der Bau funktioniert auf Wunsch im Pause-Modus, sodass mehr als genug Zeit zum Austüfteln möglichst uneinnehmbarer Bollwerke bleibt. Speziell in späteren Levels, wenn die Gegner über weit reichende Geschütze und schweres Belagerungsgerät verfügen, entbrennen lange und fesselnde Abwehrschlachten. Leider treten in solchen Kämpfen grundlegende Schwächen beim Verhalten der eigenen Truppen zu Tage. Statt an die Mauer gelehnte Belagerungsleitern zumzustoßen, steigen eigene Schwertkämpfer beispielsweise ohne ersichtlichen Grund über die Leiter vom Wall hinab, wo sie keine Chance gegen die angreifende Übermacht haben. Turmmontierte Ballisten schießen nicht automatisch auf gegnerische Belagerungsgeschütze, sondern attackieren erst viel weniger gefährliche Infanteristen. Immer wieder muss der Spieler manuell nachbessern, was in turbulenten Situationen zu hektikbedingtem Handflächenschweiß führt. Hinzu kommt die mangelhafte Kollisionsabfrage: Gelegentlich schlüpfen Feinde durch massive Mauern, wodurch die komplette Verteidigung ausgehebelt wird. Im Nahkampf stört, dass hunderte Soldaten zu einem einzigen, undurchsichtigen Knäuel verschmelzen - so sieht man nie, wie viele Kämpfer einem noch gegenüber stehen. Frustrierend wird's, wenn **Stronghold 2** mit unfairen Mitteln aufwartet. In einer Mission ist der Feind nahezu komplett niedergerungen, dennoch fällt Ihnen aus dem Nichts und ohne Warnung am anderen Ende der Karte eine gewaltige Streitmacht ebendieses KI-Spielers in den Rücken, was Sie zum Laden oder Neustarten zwingt. Regelmäßiges Speichern ist Pflicht! Im Gegensatz zum thematisch ähnlichen **Siedler:**

> Nach drei Vierteln der Spielzeit gabelt sich der Weg - kämpfen Sie für den König oder gieren Sie selbst nach der Krone?



UNZUREICHEND GESICHERT Diese Stadt verfügt zwar über einen starken Wall, allerdings fehlen Türme, die die Reichweite von Bogen- und Armbrustschützen erhöhen.

PRACHTVOLL So sieht das prächtige Ergebnis von stundenlanger Aufbauarbeit aus: Die Bewohner sind glücklich, die Wirtschaft brummt und die Schatzkammer ist randvoll.

Krieg und Frieden: So spielt sich Stronghold 2

Stronghold 2 ist in zwei Abschnitte unterteilt: spektakuläre Schlachten und die Verwaltung der Burg.

KRIEG & BELAGERUNG

1: BELAGERUNG
Scharen von Leiterträgern sind für Angriffe auf ummauerte Siedlungen unerlässlich. Triboke und Katapulte reißen auch dicke Steinwälle ein.

2: VERTEIDIGUNG
Schützen feuern auf heranrückende Infanteristen; Nahkämpfer auf dem Wall stoßen Leitern um und schleudern Steine.

3: NACHSCHUB
Belagerungen sind aufreibend. Nur mit stetem Nachschub von Kämpfern und Maschinen lässt sich eine starke Festung knacken.

4: ZERSTÖRUNG
Das Haupttor dieser Burg ist gefallen. Nun steht den angreifenden Rittern der Weg ins Innere offen.



FRIEDEN: Wirtschaft, Organisation & Versorgung

ARBEITSKRÄFTE Bauern arbeiten in sämtlichen Betrieben (Steinbrüche, Schmieden, Farmen) und müssen durch gute Verpflegung bei Laune gehalten werden.



BEDÜRFNISSE In großen Siedlungen treten häufig Probleme auf, etwa Verbrechen, herumliegender Unrat, mangelnde Nahrungsvorräte oder zu hohe Steuern.



EINSTIEG Der Aufbau eines neuen Dorfes gestaltet sich recht langwierig, weil der Ressourcenabbau zu Beginn unverhältnismäßig viel Zeit verschlingt.





VERTEIDIGUNG AM WALL Soldaten, die auf Wällen patrouillieren, stoßen automatisch Belagerungsleitern um. Im Hintergrund stürzt das Haupttor der Stadt krachend ein.



GEWUSEL Auf diesem Bild tummeln sich rund 60 Soldaten auf weniger als vier Quadratmetern. Die Auswahl einzelner Kämpfer wird so beinahe unmöglich.



FEUER! Teergräben sind für Feinde so lange unsichtbar, bis einer Ihrer Schützen sie mit einem brennenden Pfeil in verheerende Flächenbrände verwandelt.

AN VORDERSTER FRONT Angreifende Armeen errichten Belagerungscamps, wie sie in der oberen Bildhälfte zu sehen sind, direkt auf dem Schlachtfeld.

Das Erbe der Könige lohnt es sich übrigens, mit den verfügbaren Einheiten zu haushalten. Spielt die nachfolgende Mission im selben Gebiet, so bleiben Armeen und Gebäude erhalten. Blinde Zerstörungswut wird also bestraft, wenn Sie im nächsten Einsatz die gerade eroberte Burg kontrollieren.

Viel zu tun

Ein großes Plus von **Stronghold 2** ist der enorme Umfang. Nach rund drei Vierteln der Spielzeit teilt sich der Weg: Wahlweise bestreiten Sie die abschließenden drei Kapitel aufseiten des Königs oder für den fiesen Lord Barclay. Die Missionen unterscheiden sich deutlich – es lohnt sich unbedingt, beide Seiten durchzuspielen. Fällt die Wahl auf den guten Pfad, so verteidigen Sie zum Beispiel die Abtei eines Bischofs, ohne dessen Segen Barclay den Thron nicht erklimmen kann. Als Bösewicht führen Sie hingegen die Belagerungstruppen ins Gefecht. Neben der kriegerischen Laufbahn steht eine zweite Kampagne mit Fokus auf Wirtschaft und Verwaltung zur Auswahl. Schauplatz ist eine weitläufige Karte mit vielen verschiedenen, fast ausschließlich friedlichen Aufgaben. Statt Burgen zu erobern, sammeln Sie in diesem Modus die geforderte Anzahl von Rohstoffen oder unterstützen Mönche beim Aufbau ihres Klosters mit Vorräten. Noch entspannter läuft das „Freie Bauen" ab. Gänzlich ohne Zeitdruck kreieren bauwütige Spieler bombastische Festungen. Das auf Kämpfe ausgelegte Pendant zum freien Spiel nennt sich „Königsmacher": Durch den Aufstieg in höhere Ränge schaltet man fortgeschrittenere Truppen frei. Lobenswert: Ein Editor für eigene Missionen und gar Kampagnen liegt bei. (js)

+++UPDATE+++UPDATE+++UPDATE+++

Flickarbeit: Test mit erstem Patch

Die ursprüngliche Verkaufsversion von Stronghold 2 ist stark fehlerbehaftet. Die Entwickler haben umgehend auf das Feedback reagiert und einen Patch entwickelt, der jedem in Deutschland ausgelieferten Spiel beiliegt. Unser Test basiert auf einer Vorabfassung dieses Updates (v1.01), das noch nicht alle angekündigten Änderungen enthielt. Bewertet wurde die vorliegende Version, nicht die Ankündigung, daher können beschriebene Fehler mit dem endgültigen Update bereits ausgeräumt worden sein. Einen Nachtest des finalen Stronghold 2 sowie des Mehrspieler-Modus lesen Sie in der kommenden PC Games.

Für den Patch sind geplant:
- Einheiten gehen nicht mehr durch Mauern und verkeilen sich nicht
- Weniger unfair: frühere Warnungen vor geskripteten Angriffen
- Anpassung zu schwieriger und zu leichter Missionen
- Neues Balancing zu schwierigen Missionen
- Anzeige der Zahl gegnerischer Einheiten im Kampf
- Rollende Baumstämme bleiben nicht an Felsen hängen
- Zustand von Gebäuden wird angezeigt
- Kompass auf der Mini-Map
- Kein Absturz beim Multi-Tasking
- LAN-Modus für Multiplayer (bisher nur online)

PATCH WERTUNG 78

Webadresse: www.stronghold2.de

Eine Frage der Ehre

Zu den Neuerungen, die Stronghold 2 komplexer als den Vorgänger machen, gehört das „Ehre"-System.

Die „Ehre" ist eine Art nichtmaterieller Rohstoff, den Sie benötigen, um fortgeschrittene Technologien zu verwenden und steuerzahlende Ländereien zu erwerben. Je besser und umfassender Sie das Volk versorgen, desto höher klettert die „Ehre"-Anzeige. Besondere Boni gibt's für Festmahle, Ritterturniere und Tanzveranstaltungen.





KI-FEHLER Mitten in der feindlichen Basis stehen unsere Bogenschützen – gänzlich unbeachtet von den links positionierten Verteidigern.

IM WETTBEWERB

STRONGHOLD CRUSADER TEST IN PCG 11/02	DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE TEST IN PCG 01/05	STRONGHOLD 2 TEST IN PCG 06/05
TECHNIK		
MANGELHAFT (52%)	**SEHR GUT** (90%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)
+ Hoher Wuselfaktor + Gute Sprachausgabe – Lediglich 2D-Grafik – Maximale Auflösung 1.024x768 – Effekte nur ausreichend	+ Hochdetaillierte Figuren + Aufwendig animierte Gebäude + Lebendige Spielwelt, Wetterwechsel + Leistungsfähige Grafik-Engine – Kanonen fahren ineinander	+ Hervorragende Sprecher + 3D-Engine mit Einfluss auf Taktiken + Dreh- und Zoomfunktion für Übersicht – Unnatürliche Animationen und Texturen – Einheiten verkeilen sich ineinander
ATMOSPHÄRE		
AUSREICHEND (67%)	**GUT** (81%)	**GUT** (83%)
+ Historisch passende Truppen + Schöne Burganlagen und Städte + Kleine Geschichtslektionen – Keine Zwischensequenzen – Zu simples Versorgungssystem	+ Schönes Renaissance-Flair + Angenehme Musik und Soundeffekte + Quests und Ereignisse in Spielgrafik – Farblose Helden, dünne Story – Grenzwertig: Oliver Kalkofe als Kommentator	+ Lebendige Siedlungen mit „Wuselfaktor" + Packendes Render-Intro + Zwischensequenzen in Spielgrafik ... – ... deren Animationen aber zu hölzern wirken – Klischeehafte Story
SPIELDESIGN		
AUSREICHEND (60%)	**GUT** (80%)	**SCHULNOTE** (79%)
+ Viele Taktiken im Mehrspieler-Modus + Einsteigerkampagne plus Tutorial + Auch Belagerungsmissionen – Sehr dürftige KI – Wenig Neues	+ Einfache, komfortable Steuerung + Motivierende Missionen und schöne Quests + Zurückhaltender Gegner ermöglicht Siedeln – Kaum Wirtschaftskreisläufe, dünner „Handel" – Viele überflüssige Gebäude und Features	+ Beeindruckende Belagerungsschlachten + Zwei Kampagnen; enormer Umfang + Komplexe Wirtschaft und Verwaltung – Schwache KI eigener Militäreinheiten – Dürftige Kollisionsabfrage
MULTIPLAYER		
BEFRIEDIGEND (75%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)	**KEINE WERTUNG** (–%)
+ Größere Karten + Höheres Einheitenlimit + Kreuzzug-Modus + Taktisch anspruchsvoll – Technisch völlig veraltet	+ Konfliktfreier Spielmodus (Technologierennen) + Einstellbarer Waffenstillstand + Blitzpartie für zwischendurch möglich – Wenige taktische Finessen – Zeitintensiver, wenig spannender Aufbaupart	Noch keine Beurteilung möglich
SPIELSPASS		
SCHULNOTE (63%)	**GUT** (85%)	**BEFRIEDIGEND** (71%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. / 12 STD. / 18 STD. / 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 50 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 30 Stunden



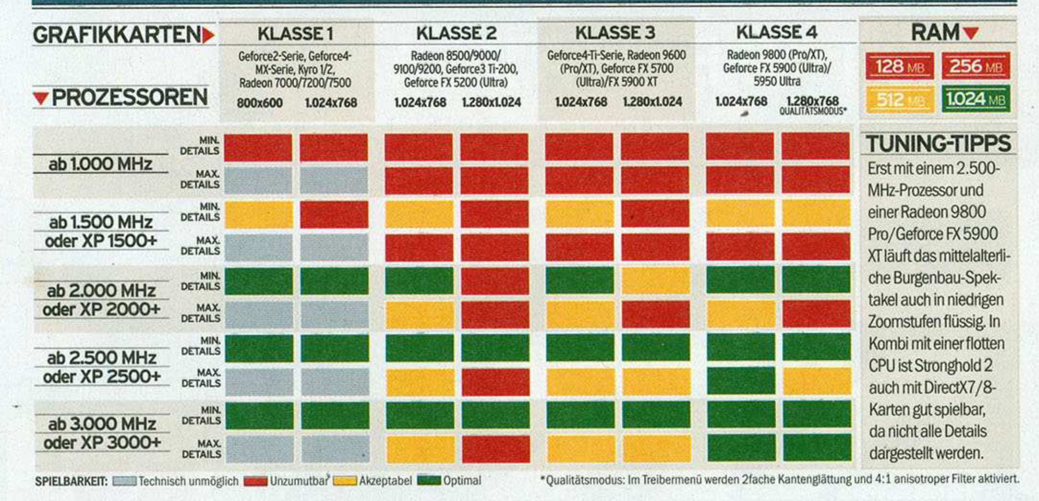
1 Die brillante Einleitung macht Vorfreude auf das Spiel und motiviert. Das Tutorial erklärt die Grundlagen, lässt allerdings einige wichtige Einzelheiten außer Acht.

2 Feinde marschieren immer wieder durch Wände – das Resultat der schlechten Kollisionsabfrage ist zwischenzeitlicher Frust. KI-Fehler fallen zunehmend auf.

3 Die Handlung der Hauptkampagne nimmt eine interessante Wendung. Die Belagerungsschlachten werden mit der Zeit zunehmend anspruchsvoller.

4 Eine weitere Kampagne und drei zusätzliche Spielmodi bieten genug Stoff für viele Stunden Burgenbau, nachdem die kriegerische Laufbahn abgeschlossen ist.

LEISTUNGS-CHECK



GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Erst mit einem 2.500-MHz-Prozessor und einer Radeon 9800 Pro/Geforce FX 5900 XT läuft das mittelalterliche Burgenbau-Spektakel auch in niedrigen Zoomstufen flüssig. In Kombi mit einer flotten CPU ist Stronghold 2 auch mit DirectX7/8-Karten gut spielbar, da nicht alle Details dargestellt werden.

STRONGHOLD 2

CA. € 50,-
29. APRIL 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Ritterschlag verpasst: Stronghold 2 scheitert an KI- und Komfort-Schwächen."

Mich dünkt, ich bin süchtig: Komplexe Wirtschafts- und Bedürfniskreisläufe in Verbindung mit einem einmalig mittelalterlichen Ambiente haben aus mir einen leidenschaftlichen Burgenbauer gemacht. Eine klaffende Lücke im starken Aufbaumauerwerk stellt das stellenweise miese Verhalten eigener Soldaten dar. Pikeniere, die sich in Kämpfe verstricken, statt wie befohlen in die Burg zu fliehen, und Katapulte, die lieber herumstehen, als Feinde unter Beschuss zu nehmen, entlockten mir mehr als ein Mal wenig ritterliche Unmutsbekundungen. Lob an Take 2: Das Spiel zu verschieben, um Kritikpunkte auszumerzen, ist vorbildlich.

PETRA FRÖHLICH



„Rückschritt ins Mittelalter: Die Geschichte von Anno 1503 wiederholt sich."

Wuseliger, komplexer, einfach siedeliger als das **Erbe der Könige** – das ist **Stronghold 2**. Das Einzige, was diesem grandiosen, streckenweise vielleicht etwas zu hektisch geratenen Aufbauspiel wirklich fehlt, sind gefühlte drei Wochen Entwicklerschweiß. Unverständlich, warum absolute Basics (Beispiel: Doppelklick zum Anwählen gleicher Einheiten) erst auf Nachfrage eingebaut wurden. Immerhin: Der von vornherein mitgelieferte Patch macht **Stronghold 2** unkomplizierter, einfacher und schlichtweg fertiger. Werden die versprochenen Verbesserungen umgesetzt, steht der Adelung per PC-Games-Award nichts mehr im Wege.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Fire Fly Studios
Studionote: Gut
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1/2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Facettenreiche Simulation des Burgenlebens
+ Authentische Mittelalter-Atmosphäre
+ Beeindruckender Umfang
– Schwache KI eigener Militäreinheiten
– Schöner Grafik fehlt der letzte Schliff

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Befriedigend (73)
	Sound	Gut (87)
	Steuerung	Befriedigend (78)
	Mehrspieler	Keine Wertung (–)


ACT of WAR
DIRECT ACTION


Offizielle Online Liga
ELECTRONIC
ESL
SPORTS LEAGUE
www.esl-europe.net

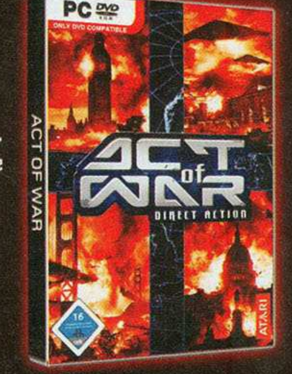
London - 15:40
Ziel im Visier

//////////////"“Command & Conquer” war gestern, heute ist “Act of War”" VGA 11/2004//////////////

Missions-Briefing

Wenn morgen ein Krieg ausbrechen würde, wären die Folgen tödlicher als jemals zuvor. Städte auf der ganzen Welt gehen in Flammen auf, die Erde steht am Abgrund. In Act of War: Direct Action werden Sie mit diesem Szenario konfrontiert. Schlagen Sie zurück und kämpfen Sie um die Freiheit. Dabei greifen Sie auf ein Arsenal modernster Waffensysteme und eine Flotte authentischer Militärvehikel zurück. Und da im Krieg die Wahrheit zuerst stirbt, haben Sie Zugriff auf Geheiminformationen des CIA und weltweiter Nachrichtennetzwerke. Erleben Sie den Krieg von morgen so hautnah wie in keinem anderen Echtzeitstrategiespiel.

www.atari.com/actofwar



ATARI










RED FRIDAY: 18. MÄRZ 2005



Empire Earth 2

315 Einheiten, 275 Gebäude, 15 Epochen, 14 Zivilisationen – und all das in einem einzigen Spiel. Auf in das neue, größere und schönere Empire Earth 2!

Die Gegend ist ruhig, die Sonne scheint, Rehe streifen gemütlich über die Wiese. Die Felder tragen reichlich Früchte und die neu erschlossene Goldmine lässt Ihr Dorf gedeihen. Doch der Schein trügt, Gefahren lauern überall, schon lange gibt es Auseinandersetzungen mit den Inkas und das Verhältnis zu den Chinesen war irgendwie auch schon mal besser. Sie entschließen sich, Ihre Verteidigung zu verstärken, Steinwälle sollten die Gegner aufhalten und Ihre Reiter werden die Angreifer schon zurückdrängen. Plötzlich wird es laut, ein bedrohliches Rumpeln ist zu hören und Sekunden später biegen sechs chinesische Panzer um die Ecke. Unfair? Nicht in **Empire Earth 2**, auf das Echtzeitstrategen mit imperialistischen Ambitionen schon sehnsüchtig warten.

Gewichtige Rolle

In den drei Kampagnen werden Ihnen die Panzer nicht auflauern: Hier wird dem zügellosen Forschen und Entwickeln ein Riegel vorgeschoben. Spielen Sie beispielsweise die deutsche Kampagne, so erleben Sie den Aufstieg der teutonischen Krieger, Sie verteidigen die Festung Marienburg und zu Martin Luthers Zeiten müssen Sie sich auch noch mit dem Klerus herumschlagen. All das geschieht schön der Reihe nach, mehr als eine Epoche steigen Sie in der Regel pro Mission nicht auf. Im Jahr 1871 ist allerdings Schluss, denn kurz danach setzt die amerikanische Kampagne an. Wer lieber in den Anfängen der Menschheit die Geschicke seiner Zivilisation in die Hand nehmen möchte, dem seien die acht Missionen auf der Seite der Koreaner ans Herz gelegt. Alles in allem sind Sie mit den insgesamt 24 Missionen recht gut beschäftigt. Hinzu kommen zwei so genannte „Turning Point Missions". Der zuletzt in Spielen oft behandelte D-Day, die Invasion in der Normandie, ist ebenso mit dabei wie der Kampf der „Drei Königreiche"

Was macht Empire Earth 2 besser als viele andere Echtzeit-Strategietitel?



Eine sehr praktische Neuerung in Empire Earth 2 ist der Citizen Manager. Auf einen Blick sehen Sie die vorhandenen Ressourcen und schicken Arbeiter, um diese abzubauen. Selbst Rohstoffgebäude plazieren Sie direkt auf der Karte.

Die Wettereffekte haben sowohl Einfluss auf die Einheiten als auch auf die Sicht des Spielers. Je nach Klimazone und Jahreszeit gibt es Regenschauer sowie Sandstürme und eisige Schneegestöber.





GUT BEWACHT Wunder sollten Sie nie alleinlassen. Die mächtigen Gebäude haben besondere Eigenschaften und werden gern als Erstes zerstört.

ÜBERMACHT Flugzeugträger dienen als mobile Basis.

VERIRRT Die Wegfindung ist eher eine Wegsuche. Schade.

in China im Jahre 230 n. Chr. Wer immer noch nicht genug hat, der stürzt sich auf die Skirmishkarten oder in den umfangreichen Mehrspieler-Modus. Zu den drei bekannten Modi aus dem ersten Teil sind acht neue hinzugekommen. Jeder dieser Modi kann zusätzlich als „Soul Survivor" gespielt werden. Einen leider etwas fummeligen Editor gibt's obendrauf, für Nachschub sollte also gesorgt sein.

Wachse und gedeihe

Am Spielprinzip hat sich seit dem ersten Teil nur recht wenig verändert – zum Glück, werden viele sagen. Der unwiderstehliche Mix aus Echtzeit-Strategie und **Civilization** funktioniert auch weiterhin ganz hervorragend. Sie beginnen meist mit dem Aufbau Ihrer Siedlung; das eine oder andere Mal gilt es, zuvor einen geeigneten Standort für eben diese zu finden oder eine bestehende Stadt zu erweitern. Wer jetzt befürchtet, dass jede Mission den gleichen langweiligen Regeln folgt, kann beruhigt sein. In den Kampagnen gibt es immer wieder Überraschungen: Dort wechseln sich ruhige Aufbaumissionen mit schweißtreibenden Verteidigungs- und Angriffsschlachten ab. Neben den Primärzielen gibt es sekundäre Aufgaben, die Ihnen Vorteile wie zusätzliche Rohstoffe oder Truppenverstärkungen verschaffen. Auch kommen während einer Mission neue Ziele hinzu, Leerlauf entsteht also nahezu nie.

Ohne Kampf geht in **Empire Earth 2** nichts, trotzdem kann man auch eine defensive Vorgehensweise wählen. Schnelle Truppenproduktion in Verbindung mit einem Blitzangriff funktioniert oft ebensogut wie das Errichten eines undurchdringlichen Verteidigungswalls und die nachfolgende, penibel geplante Vernichtung des Gegners. Unabhängig davon, welche Spielvariante Sie bevorzugen, sollten Sie auch immer auf technologischen Fortschritt bedacht sein. Allzu schnell gerät man gerade auf den höheren der sechs Schwierigkeitsgrade ins Hintertreffen. In jeder der 15 Epochen stehen Ihnen zwölf Upgrades zur Wahl, jeweils vier in den Bereichen Militär, Ökonomie und Imperium. Diese lassen sich jedoch nur erforschen, wenn Ihre Bewohner in den Universitäten fleißig Wissenspunkte produzieren. Bei voller Auslastung geht das natürlich schneller, allerdings fehlen Ihnen die eingerückten Arbeiter an der Rohstoff-Front. In Tempeln können Priester übrigens der gleichen Aufgabe nachgehen. Daher müssen Sie ständig abwägen, was genau Sie vorhaben und wie sich dieses Ziel am schnellsten erreichen lässt. Sind sechs Upgrades erforscht, ist der Weg in eine neue Epoche frei,

> „Am Spielprinzip hat sich seit dem ersten Teil nur wenig verändert – zum Glück, werden viele sagen."



Die Karten in Empire Earth 2 sind in einzelne Territorien aufgeteilt. Um expandieren zu können, müssen Sie diese unter Ihre Kontrolle bringen, erst dann lässt sich Ihre Bevölkerung weiter vergrößern.

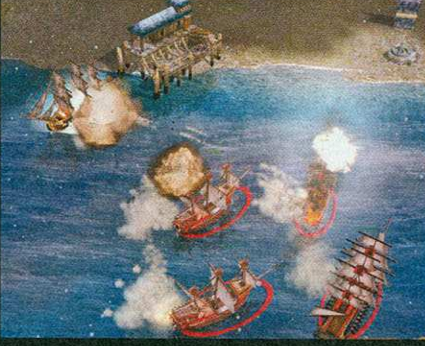


Sie sind der geborene Ökonom? Dann schnappen Sie sich die Wirtschaftskrone und genießen Sie für eine bestimmte Zeit Vorteile wie verringerte Produktionszeiten und höhere Ressourcenausbeute. Gibt's auch als Militär- und Imperium-Version.

So spielt sich eine Mission in Empire Earth 2



1. Verschanzt Wir beginnen sofort mit der Errichtung erster Verteidigungsanlagen. Ein paar Mauern und Türme sollten reichen, ergänzt werden diese durch ein Fort. Nebenbei bringen wir die Wirtschaft in Gang.



2. Auf sie! In unserem Dock produzieren wir vier Schiffe und statten den Schweden einen ersten Besuch ab. Durch die Vernichtung ihres Hafens verhindern wir Angriffe an unseren Küstenstreifen dauerhaft.

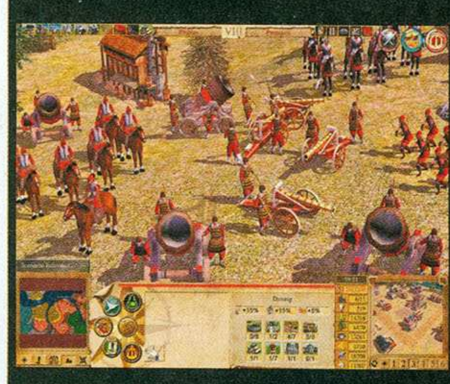


3. Raubzug Königsburg besitzt enorme Rohstoffvorkommen, somit ist es ein lohnendes Ziel für uns. Eine Brücke verschafft uns Zutritt und nach erbitterten Kämpfen gehören die Schätze uns.

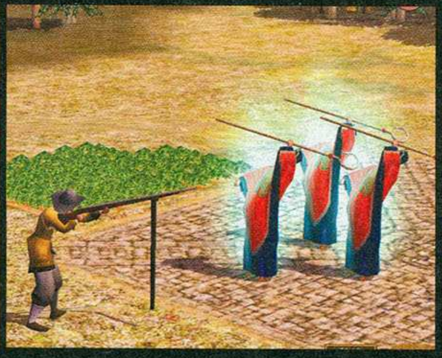


Brandenburg Preußen

In der fünften Mission der deutschen Kampagne kümmern Sie sich an der Seite von Frederick Willhelm von Brandenburg um die Geschicke der Preußen. Nachdem Preußen im 30-jährigen Krieg stark gelitten hatte, stieg es unter Führung von Frederick wieder zu einer bedeutenden Macht in Europa auf. Durch gezielte Modernisierung und einige grundlegende Umstrukturierungen erlangte Preußen seine alte Stärke zurück.
Ihr Ziel in dieser Mission ist es, das von den Schweden besetzte Pommern zurückzuerobern.
Wie in den meisten anderen **Empire Earth 2**-Missionen gilt es auch hier, primäre und sekundäre Missionsziele zu erfüllen. Dabei ist es Ihnen völlig freigestellt, ob Sie sich das Leben durch das Erledigen der optionalen Aufgaben erleichtern oder den direkten Weg wählen. Ganz nebenbei haben Sie dadurch auch deutlich mehr vom Spiel, da die Nebenaufträge Abwechslung bringen und die Spielzeit verlängern.



4. Aufgerüstet Da wir nun genügend Rohstoffe zur Verfügung haben, wächst unsere Armee schnell. Kanonen und Schleudern sorgen für zusätzliche Schlagkraft gegen Gebäude und Türme.



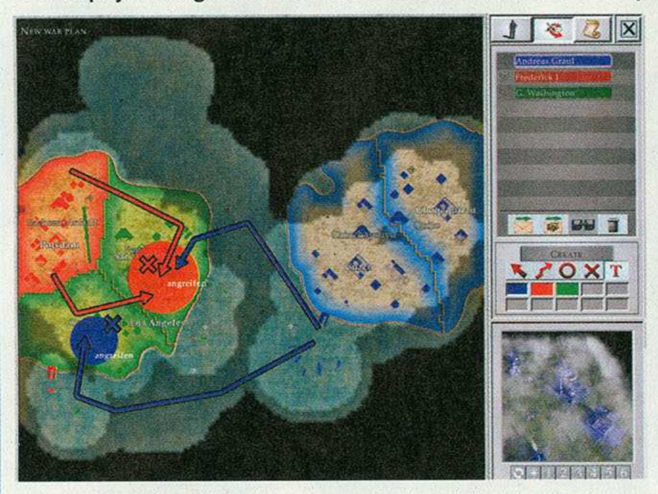
5. Überredet Unsere ausgesandten Priester bekehren kurzerhand zehn Schweden. Mit der Erfüllung dieses sekundären Ziels verbessern wir die Effektivität unserer Einheiten im Kampf gegen den Feind.



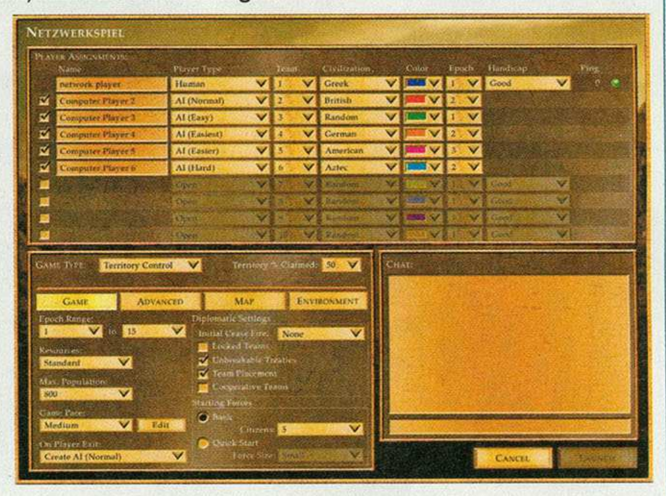
6. Schluss mit lustig Schließlich überrennen wir das besetzte Pomerania mit einer schlagkräftigen Armee. Der Widerstand ist schnell gebrochen, mit dem Bau eines City Centers ist die Mission geschafft.

Multiplayer: Empire Earth 2 macht C&C Generäle & Co. den Rang streitig.

Für Multiplayer-Fans gibt es reichlich Futter. Elf Modi für maximal zehn Spieler, dazu sinnvolle Neuerungen:



Kriegspläne leicht gemacht
Gerade in Multiplayer-Spielen ist effektive Kommunikation besonders wichtig. Mad Dog Software gibt Ihnen dafür die hilfreichen „War Plans" an die Hand. Strategien lassen sich damit schnell und effektiv erstellen und an die Verbündeten weitergeben. Werden diese akzeptiert, kann die Schlacht beginnen.



Für jeden was dabei
Unter den elf Spielmodi sollte jeder fündig werden. Vor einer Partie justieren Sie bei Bedarf eine Fülle an Spielparametern. Haben alle Spieler Zivilisation und Startepoche gewählt, können unter anderem Spielgeschwindigkeit, Einheitenlimit, Wetterverhalten und Geländebeschaffenheit eingestellt werden.

was jedoch nicht heißt, dass Sie unbedingt aufsteigen müssen. Wenn es die Zeit erlaubt, können Sie auch weiter in der alten Epoche verweilen und zu einem späteren Zeitpunkt den Sprung wagen.

Ein dickes Ding

Was den Umfang an Einheiten und Gebäuden angeht, hat **Empire Earth 2** beträchtlich zugelegt. Über 300 Einheiten werden Sie im Laufe der Jahrtausende kennen lernen, dazu kommen fast 50 einzigartige Truppen, die jeweils nur einer Zivilisation zur Verfügung stehen. Ergänzt wird dieses Line-up durch Anführer, die an berühmte Persönlichkeiten des jeweiligen Volkes angelehnt sind. So kämpft auf der deutschen Seite zeitweise Otto von Bismarck kräftig mit, die Amerikaner freuen sich über die Unterstützung von Teddy Roosevelt. Die Helden dürfen während der Mission nicht sterben; ihre Strapazierfähigkeit und besonderen Fähigkeiten können allerdings die eine oder andere Schlacht entscheiden.

Auch das Gebäudearsenal ist beeindruckend: Annähernd 300 Bauten stehen zur Wahl. Wer möchte, kann in einigen Bauwerken Einheiten stationieren und erhöht damit die Effizienz. Ist beispielsweise ein City Center voll belegt, steigert dies den Rohstoffertrag beträchtlich, und eine Festung ist wesentlich kampfstärker, wenn sich eine Hand voll Bogenschützen dort verschanzt hat.

Besonders imposant erscheinen die zwölf Weltwunder. Diese Bauwerke haben besondere Bedeutung, da die dazugehörigen Superwaffen immensen Einfluss auf den Missionsausgang haben können.

So anders, so gut

Zwar ist **Empire Earth 2** klassische Echtzeit-Strategie, bringt jedoch einige geniale und für den Spielfluss extrem sinnvolle Neuerungen mit sich. So kann das Management des Ressourcenabbaus bequem im so genannten „Citizen Manager" überblickt und organisiert werden. Große Veränderungen in der Spielmechanik bringt das neue Territoriensystem mit sich. Neutrale Gebiete gehören Ihnen, sobald Sie eine Siedlung dort errichtet haben. Wer gegnerische Gebiete erobern möchte, kommt um einen Angriff nicht herum. Gezwungen werden Sie vom Spiel zu solchen Maßnahmen unter anderem dadurch, dass ein Gebäude- und Bevölkerungslimit früher oder später eine weitere Expansion in einem Territorium verhindert. Auch defensive Spieler müssen daher wohl oder übel den Schritt über die eigenen Grenzen wagen. Aus Ressourcensicht ist dies übrigens selten notwendig, da diese beim Abbau niemals aufgebraucht werden



AUF IN DEN KAMPF Die Einheiten, die sich in der Nähe des Helden befinden, verfügen über bessere Kampffähigkeiten (blauer Kreis). Also achten Sie gut auf ihn.



ZACK UND WEG In späteren Epochen lässt sich mit Pfeilen und Schwertern kein Blumentopf mehr gewinnen. Eine Atombombe hingegen zeigt deutlich mehr Wirkung.



1. Gruppierungen
Mithilfe dieser Slots fassen Sie Einheiten in Gruppen zusammen. Über die Tasten 0-9 sind diese jederzeit anwählbar. So lassen sich selbst große Schlachten noch geordnet koordinieren und kontrollieren.

2. Minimap
Die klassische Minimap ist auch bei **Empire Earth 2** mit von der Partie. Hin und wieder lohnt sich ein Blick, da Sie so zum Beispiel schnell erkennen können, wo gegnerische Einheiten in Ihr Gebiet eindringen.

3. Menüs
Hier befinden sich die wichtigsten Menüs – von oben nach unten: Forschung, Diplomatie, War Plans, Citizen Manager, Kronen. Daneben das jeweils passende Einheiten- und Gebäude-Menü.

4. Ressourcen
Alle Rohstoffe auf einen Blick: Bei Engpässen kann sofort reagiert werden. Ähnlich wie im Citizen Manager dürfen Sie freie Arbeiter beauftragen, sich zur nächsten Abbaustelle aufzumachen.

5. Bild im Bild
Hat man sich einmal daran gewöhnt, mag man die zusätzliche Kameraansicht nicht mehr missen – selbst das Auswählen und Befehligen von Einheiten ist in diesem Fenster möglich.

6. Die Kronen
Hat ein Spieler eine Krone erobert, wird sie mit der zugehörigen Farbe rechts oben angezeigt. Sobald die Zeit abgelaufen ist, werden die Kronen neu verteilt oder verbleiben beim bisherigen Besitzer.

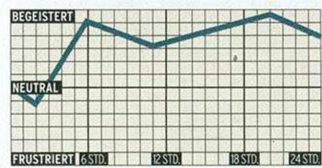
(T)olle Technik

Empire Earth 2 sieht deutlich schöner aus als sein Vorgänger, ohne Frage; von State-of-the-Art ist die Grafik allerdings weiterhin meilenweit entfernt. Schöne Effekte wie das spiegelnde Wasser oder die pompösen Explosionen werden von einem recht sterilen Gesamterscheinungsbild getrübt: Landschaften wirken oft eintönig und leer. Ressourcen liegen in Häufchen auf der flachen Wiese oder im Wüstensand herum – den stimmigen Look eines **Schlacht um Mittelerde** oder **Siedler: Erbe der Könige** hat man in **Empire Earth 2** nicht hinbekommen. Ein Atmosphäre-Pluspunkt sind allerdings wechselnde Jahreszeiten und verschiedene Klimazonen mit dementsprechendem Wetter. Auch die Bedienung geht hervorragend von der Hand, alles sitzt dort, wo man es erwartet – auch wenn das Interface etwas überdimensional ausgefallen ist. Alternative: Wer die enormen Mengen an Tastaturbefehlen auswendig lernt, kann so nahezu das komplette Spiel bedienen – vor allem im Mehrspieler-Modus unverzichtbar. Eine große Hilfe ist die neue 3D-Ansicht in der rechten unteren Bildschirmecke. Hier können mehrere Schauplätze über Bookmarks überwacht werden. Es ist sogar möglich, Elemente innerhalb dieser Ansicht zu markieren und Befehle zu erteilen. So lässt sich an mehreren Orten gleichzeitig agieren. Ein paar Kleinigkeiten trüben das insgesamt gelungene Bedienkonzept: Warum kann man beispielsweise nicht schon im Baumenü sehen, welche Gebäude und vor allem wie viele man davon schon errichtet hat? Auch stören stellenweise auftretende Probleme beim Errichten von Mauern über Straßen. Probleme, die vermutlich schon in Kürze durch einen Patch behoben werden müssen. Die größte Schwäche erlaubt sich **Empire Earth 2** allerdings bei der Perspektive: Schon der Vorgänger bekam Schelte aufgrund der streckenweise unbrauchbaren Sicht auf das Schlachtfeld. Der zweite Teil macht's nicht besser. Sobald die Armeen und Siedlungen größer werden, ist es mit der Übersicht vorbei. Hier hat **Empire Earth 2** mit den gleichen Problemen zu kämpfen, die auch schon **Act of War** zum Verhängnis wurden. Wäre die Kamera komplett frei beweglich, **Empire Earth 2** wäre nahezu perfekt. Die KI macht ihre Sache recht gut, unglaubwürdiges Verhalten des Computergegners ist eher die Ausnahme. Nur die Wegfindung hat gelegentliche Aussetzer – was besonders dann auffällt, wenn Sie versuchen, große Truppenverbände durch eine Schlucht oder eine zuvor geschlagene Lücke in einer gegnerischen Mauer zu führen. (js)

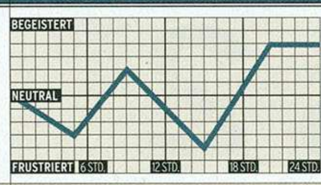
IM WETTBEWERB

EMPIRE EARTH TEST IN PCG 01/02	 STRONGHOLD 2 TEST IN PCG 06/05	 EMPIRE EARTH 2 TEST IN PCG 06/05
TECHNIK		
BEFRIEDIGEND (79%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)
+ Detaillierte Einheiten, Gebäude, Landschaft + Sehr gute Soundeffekte + Angenehme Musik – Übersicht fehlt	+ Hervorragende Sprecher + 3D-Engine mit Einfluss auf Taktiken + Dreh- und Zoomfunktion für Übersicht – Unnatürliche Animationen und Texturen – Einheiten verkeilen sich ineinander	+ Schön umgesetzte Effekte + Große Gebäude- und Einheitenvielfalt + Schnelle und effektive Steuerung – Nur eingeschränkt bewegliche Kamera – Eintönige und detailarme Texturen
ATMOSPHÄRE		
GUT (82%)	**GUT** (83%)	**GUT** (82%)
+ Schön inszenierte Missionen + Historisch angelehnt – Keine gerenderten Zwischensequenzen	+ Lebendige Siedlungen mit „Wuselfaktor" + Packendes Render-Intro + Zwischensequenzen in Spielgrafik ... – ... deren Animationen aber zu hölzern wirken – Klischeehafte Story	+ Viele unterschiedliche Nationen + Historisch angehauchte Kampagne – Einheiten-Synchronisation nervt zuweilen – Story nur in Form von Standbildern – Landschaft nicht wirklich stimmig
SPIELDESIGN		
BEFRIEDIGEND (79%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)	**GUT** (81%)
+ Hohe Spieltiefe + Enorme Langzeitmotivation	+ Beeindruckende Belagerungsschlachten + Zwei Kampagnen; enormer Umfang + Komplexe Wirtschaft und Verwaltung – Sehr schwache KI (Patch in Arbeit) – Dürftige Kollisionsabfrage	+ Tutorial für leichten Spieleinstieg + Sechs Schwierigkeitsgrade + Einige richtungsweisende Ideen – Viele nutzlose „Füller"-Einheiten
MULTIPLAYER		
GUT (89%)	**SCHULNOTE** (-%)	**GUT** (89%)
+ Zahlreiche taktische Möglichkeiten + Zügige Aufbauphase – Nur drei Spielmodi	Noch nicht bewertbar	+ Große Auswahl an Spielmodi + Mitgelieferter Editor + Viele Einstellungsmöglichkeiten
SPIELSPASS		
GUT (87%)	**SCHULNOTE** (78%)	**GUT** (87%)

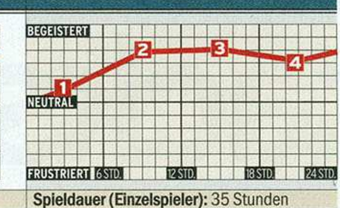
MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 30 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): XY Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 35 Stunden



1 Der Einstieg fällt recht leicht, die fünf Tutorials erklären die Grundlagen, alles andere wird spätestens während der koreanischen Kampagne verständlich.



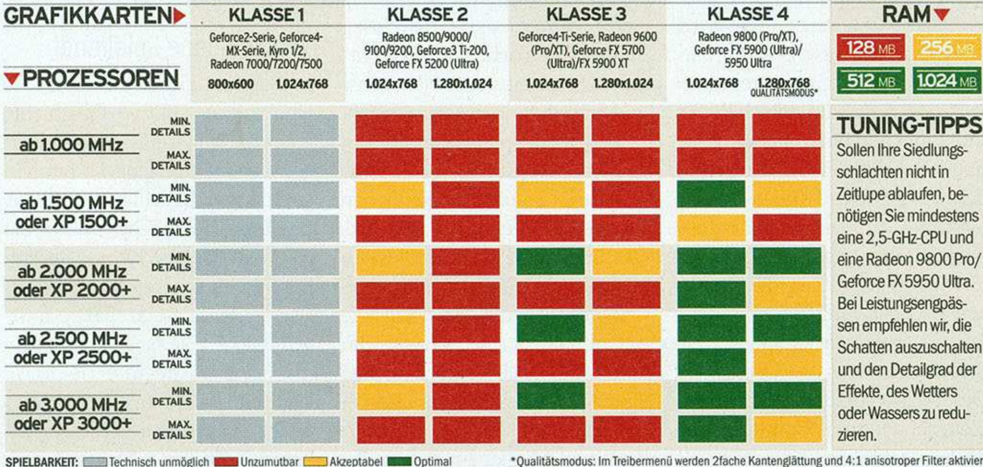
2 Langsam wird's moderner. Die deutsche Kampagne fordert schon etwas mehr, das Spiel nimmt deutlich Fahrt auf. Mittlerweile läuft alles wie geschmiert.



3 Auf der Seite der Amerikaner geht's endlich an die großen Geschütze. Mechs und Flugzeugträger machen einfach mehr Spaß als Bogenschützen und Ritter.

4 Die „Turning Point Missions" bilden einen würdigen Abschluss für die Kampagnen. Natürlich dürfen Sie diese auch gleich zu Beginn in Angriff nehmen.

LEISTUNGS-CHECK



SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

EMPIRE EARTH 2

CA. € 50,-
29. APRIL 2005

PETRA FRÖHLICH



„Wenn's vom Guten mehr sein darf: Gewaltiges, aber etwas braves Strategiespiel!"

Ein Spiel wie ein VW Golf: Kein Auto, dem man hinterherguckt, dafür ist allein schon das Probesitzen wie Nach-Hause-kommen – alles ist da, wo man es erwartet. Bauen, forschen, verteidigen, belagern, spionieren, eskortieren, kämpfen – hier ist die Echtzeit-Strategie-Welt noch in Ordnung. Wenn Sie historisch angehauchte Titel wie **Age of Empires, Cossacks, Rise of Nations** oder eben **Empire Earth** geradezu verschlungen haben, ist das Ihr Spiel. Immerhin gibt's einige wirklich schöne Ideen wie das Beobachtungsfenster. Etwas mehr von diesem TDI-Appeal hätte dem Spiel gut getan.

JUSTIN STOLZENBERG



„Das nächste große Ding im Mehrspielersektor nach C&C Generäle!"

Brillant für 2003, okay für 2004, bedenklich für einen 2005er-Jahrgang mit Spielen wie **Act of War** oder **Earth 2160: Empire Earth 2** kauft man sicher nicht ob seiner Grafik, die unverständlicherweise selbst Top-Rechner in die Knie zwingt. Kritikpunkte wie die weniger gute Wegfindung, die trocken präsentierte Story oder die ungünstige Kameraperspektive werden schließlich durch gute Ideen (Territorien, Ressourcenmanagement) und den beachtlichen Umfang aufgewogen. Und der Mehrspieler-Modus spielt nicht zuletzt wegen der brillanten „Schlachtplan"-Funktion in einer Liga mit **C&C Generäle**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mad Doc Software
Studionote: Gut
Publisher: Vivendi Universal Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/10/10
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Extrem umfangreiches Strategiespiel
+ Effektive, einfache Steuerung
+ Eine Fülle innovativer, sinnvoller Ideen
– Veraltete, hardwarehungrige Grafik
– Verbesserungswürdige Wegfindung

PC-GAMES-TESTURTEIL

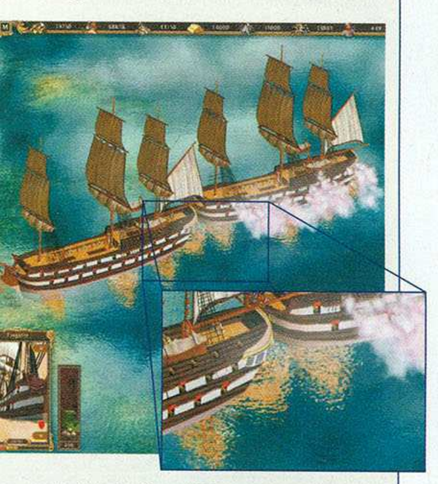
EINZELSPIELER		
87	Grafik	Befriedigend (78)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Gut (83)
	Mehrspieler	Gut (89)

Cossacks 2

Wer Rommel besiegt, die Römer zur Weltmacht geführt und Raketen auf Washington gefeuert hat, dem fehlt nur noch eines: ein Sieg über Napoleon!

Grafik-Details

Bei Cossacks 2 kommt eine Misch-Engine aus 2D und 3D zum Einsatz.



Anders als die zweidimensionalen Landeinheiten sind Schiffe echte 3D-Modelle, die sich auf der Wasseroberfläche spiegeln.

Und genau den können Sie nun nachholen: In **Cossacks 2** übernehmen Sie die Rolle eines Feldherren und kämpfen Ende des 18. Jahrhunderts um die Vormachtstellung in Europa. Dabei ergreifen Sie für Frankreich, England, Preußen, Österreich, Russland oder das Osmanische Reich Partei. Im Vergleich zu anderen Spielen dieser Epoche schieben Sie Ihre Einheiten nicht rundenweise über triste Hexfelder, sondern in Echtzeit über dreidimensionales Gelände. Daumendicke Handbücher entfallen ebenfalls. Zwei Tutorien bringen Ihnen die Regeln spielend bei. Eingefleischte Fans des ersten **Cossacks**-Spiels werden jedoch etwas enttäuscht sein: Der Wirtschaftspart ist bewusst klein gehalten, das Hauptgewicht liegt auf taktischen Kämpfen.

Was hat sich verändert?

Während der Entstehungsphase von **Cossacks 2** hat das Programmierer-Team von GSC Game World eng mit den Fans zusammengearbeitet und eine ganze Palette verschiedener Spielarten auf die Beine gestellt: eine Solo-Kampagne, den Spiel-Modus „Schlacht um Europa" und Soforteinsätze (Gefechte und Schlachten). Im Grunde geht es bei allen Spielarten nur um das eine: Sie formieren Ihre Armee und treffen die feindlichen Truppen auf dem Feld der Ehre. Das Ergebnis: opulente Massenschlachten! Im Vergleich zu anderen Echtzeit-Strategiespielen wie **Act of War** ist die Auswahl an Einheiten jedoch deutlich kleiner. Eine Armee besteht aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie. In manchen Missionen stehen Ihnen auch Schiffe zur Verfügung, die mit ihren Geschützen andere Schiffe oder Landziele unter Feuer nehmen können. Die Landtruppen sind in Schwadrone (etwa 40 bis 120 Mann) aufgeteilt, die in Formation über das Spielfeld bewegt werden.

Verschiedene Spielmodi

Bei der Kampagne spielen Sie eine lineare, fiktive Geschichte nach. Sie sind der Sohn eines britischen Adeligen und kommen gerade von der Militärakademie. Bei Ihrer Rückkehr stellen Sie fest, dass der fiese Baron McKeith Ihren Vater inhaftiert und dessen Ländereien besetzt hat. Natürlich machen Sie sich sofort daran, die Familienehre zu verteidigen. Während die Story nicht über übliche Hausmannskost hinauskommt, ist das Missionsdesign

So spielt sich Cossacks 2: Napoleonic Wars

PC Games zeigt Ihnen, wie man den Gegner in den Griff bekommt.

1. Truppen sammeln

Je nach Spielmodus befinden sich die Einheiten bereits in guter oder schlechter Ausgangsstellung. Sollten die Truppen zu weit verteilt sein, müssen diese erst einmal gesammelt werden. Hier gilt: getrennt marschieren, zusammen schlagen. Der Sammelpunkt darf nicht zu nah am Feind liegen, sonst erwischt er die Armee häppchenweise.

2. Dörfer und Städte einnehmen

Dörfer und Städte werfen Ressourcen ab, welche meist für die weitere Kriegsführung benötigt werden. Berittene Einheiten müssen deshalb sofort in die umliegenden Dörfer geschickt werden und diese im Handstreich einnehmen. Kavallerie ist zudem schnell genug, um beim Auftauchen der feindlichen Hauptstreitmacht wieder zur Stelle zu sein.

3. Die Armee aufstellen

Eine ausgewogene Schlachtordnung ist bei **Cossacks 2** ein Muss: An vorderster Front steht Infanterie in Linienformation. Dahinter befindet sich die Artillerie, möglichst auf einer Hügelposition. An den Flanken befinden sich Infanterieschwadronen in der Vierecksformation, um gegen Reiterattacken gewappnet zu sein. Die Reiterei verbleibt vorerst in Reserve, um plötzlichen Vorstößen entgegenzuwirken oder eigene Flankenangriffe zu starten.

4. Das Gelände ausnutzen

Wälder geben Schutz, erhöhte Positionen ein größeres Schussfeld. Befinden sich bewaldete Hügel in der Nähe, sollte die Armee dort Position beziehen und den Gegner herankommen lassen. Ist der Feind in Schussweite, schickt man ihm eine vernichtende Breitseite entgegen.

5. Munitionsengpässe vorbeugen

Ohne Kohle geben die Soldaten keinen Schuss mehr ab. Sind die Vorräte aufgebraucht, müssen Dörfer erobert werden. Alternativ kann Kohle auch auf Märkten getauscht werden (je nach Spielart). Alternative: Im Action-Modus spielt Munition keine Rolle.



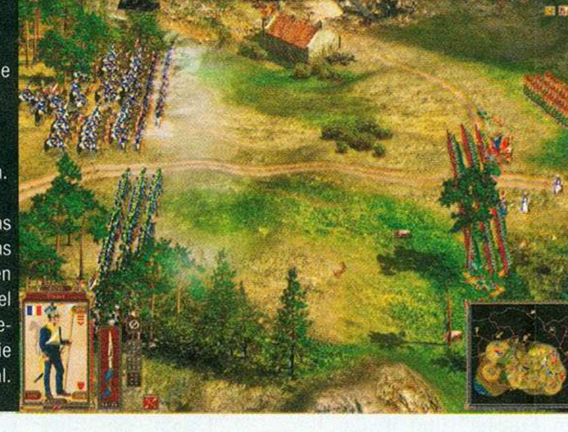
Die Kosaken waren russische Kavalleristen, die wegen ihrer Furchtlosigkeit und Wachsamkeit weltweit zu Ruhm kamen.





◄ **KRIEG** Neben Einzelmissionen und der Kampagne steht die „Schlacht um Europa" zur Wahl, in der Sie Risiko-ähnlich um die Vorherrschaft kämpfen.

► **GELÄNDE** Das Terrain beeinflusst das Gefecht. Die Einheiten links auf dem Hügel können weiter und genauer schießen als die Truppen rechts im Tal.



schon innovativer. Die Aufgaben sind in verschiedene Phasen aufgeteilt, Ihre Einheiten nehmen Sie über weite Strecken mit – inklusive der bereits erhaltenen Kampferfahrung. Allerdings gibt es keine Auto-Save-Funktion. Unterliegen Sie kurz vor Ende der teils sehr langen Missionen, dürfen Sie wieder von vorn anfangen – nervig! Zudem haben Anfänger selbst im niedrigen Schwierigkeitsgrad ordentlich an den Missionen zu knacken.

Der Modus „Schlacht um Europa" spielt sich wie das Brettspiel **Risiko** – mit dem Unterschied, dass Sie bei den Eroberungen auf den europäischen Raum beschränkt sind, ein paar Ressourcen benötigen und die Gefechte selbst auskämpfen. Eroberte Länder werfen Nahrung, Holz, Steine, Erz, Kohle und Gold ab, die Sie für den Ausbau Ihrer Armee benötigen. Geht Ihnen eine Ressource aus, können Sie diese über einen internationalen Handelsmarkt gegen andere Waren eintauschen.

Der dritte Spielmodus sind Schnelleinsätze. Hier kämpfen Sie historische Schlachten wie beispielsweise Austerlitz nach. Die Anzahl der Truppen entspricht exakt den tatsächlichen Begebenheiten, verlorene Einheiten können dementsprechend nicht „nachproduziert" werden. Ärgerlich: Ausgerechnet Waterloo, Napoleons bedeutendste Schlacht, kann nicht nachgespielt werden. Neben den historischen Schlachten können Sie auch Skirmish-Gefechte gegen die KI spielen. Genreüblich bauen Sie zunächst eine Basis auf, bevor Sie eine Armee gegen computergesteuerte Truppen aussenden. Fans des ersten **Cossacks**-Teils werden sich hier zu Hause fühlen, da der Wirtschaftsteil eine große Rolle spielt (mehr dazu später).

Mehrspielervarianten

Im lokalen Netzwerk stehen genau wie im Einzelspieler-Modus historische Schlachten und Gefechte zur Verfügung; bis zu sechs Spieler können daran teilnehmen. Die „Schlacht um Europa" ist im LAN nicht möglich. Das ist ärgerlich, denn gerade dieser Modus hätte sich ideal für ausgedehnte Mehrspielerpartien geeignet.

Über das Internet können Sie zumindest den „Land-Krieg" ausfechten. Hier entscheiden Sie sich für eine der sechs Nationen und treten gegen andere Spieler an. Allerdings gibt es nur eine grobe Übersichtskarte, auf der eroberte Territorien statistisch aufgelistet werden und so wenig zur Fortführung des Landkriegs animieren. Darüber hinaus bietet **Cossacks 2** Ranglistenspiele (Ladder-Modus). Je mehr menschliche Gegner Sie besiegen, desto höher steigen Sie in der Tabelle. Gelegenheitszockern raten wir zur Option „Eigenes Spiel": Hier können Sie Schnellgefechte und -schlachten gegen menschliche Gegner spielen, die auch im Einzelspieler-Modus zur Verfügung stehen.

Die Rüstungsindustrie

Je nach Spielmodus kommt der Wirtschaftsteil unterschiedlich stark zur Geltung. Bei Schnellgefechten beginnen Sie mit nur acht Arbeitern, um Stadt

Kommandieren leicht gemacht: So funktioniert das Interface von Cossacks 2

Je übersichtlicher die Benutzeroberfläche, umso besser kann man sich auf das Schlachtenlenken konzentrieren. Wie sieht es bei Cossacks 2 aus?



Sobald Sie mit dem Mauszeiger auf die Schaltfläche „Feuer frei" gehen, wird die Reichweite Ihrer Waffen angezeigt. Grün bedeutet, dass die Feindtruppen gerade innerhalb der Musketenreichweite sind. Der Schaden und der psychologische Effekt sind jedoch gering. Kommt der Gegner in die gelbe Zone, steigt das Schadenspotenzial enorm an. Innerhalb des roten Bereichs schießen nur noch blinde Moorhühner vorbei. Ein Tipp: Lassen Sie den Gegner in die gelbe Zone herankommen und geben Sie dann eine komplette Salve ab!



Sie bedienen **Cossacks 2** komplett per Maus. Zum Bewegen benutzen Sie den Rechtsklick, für den Rest brauchen Sie die Schaltflächen links unten. (1) Hier sehen Sie die von Ihnen angewählte Truppe, die Anzahl der darin zusammengefassten Soldaten und die von ihnen gesammelte Erfahrung. (2) Mit diesem Icon befehlen Sie den Nahkampf. Mit (3) geben Sie das Musketenfeuer frei. Unter (4) legen Sie die aktuelle Formation fest. Unter Punkt (5) können Sie die Feuerreihen (insgesamt drei) einer Formation einzeln schießen lassen.

und Armee von Grund auf aufzubauen. Gebäude wie Kornmühlen lassen sich zudem aufrüsten, damit mehr Arbeiter dort beschäftigt werden können und die Produktion ankurbeln. Andere Einrichtungen wie Schmieden oder Akademien bieten Waffen-Upgrades an, beispielsweise Granaten für Grenadiere oder Offiziere für Schwadronen.

Beim Spielmodus „Schlacht um Europa" und in der Kampagne ist das Wirtschaftssystem hingegen nur eine Randerscheinung. In der Kampagne müssen Sie in manchen Missionen Dörfer und Städte erobern, die eine der sechs Ressourcen (Nahrungsmittel, Holz, Steine, Erz, Kohle und Gold) fördern beziehungsweise ernten. Der Spieler hat dabei nur selten die Möglichkeit, als Städtebauer tätig zu werden. In historischen Schlachten spielen die Ressourcen Nahrungsmittel, Erz, Gold, Holz und Steine so gut wie keine Rolle. Nur Kohle ist für die Munition wichtig.

Einheitenauswahl

Durch die drei Truppengattungen Infanterie, Kavallerie und Artillerie bietet **Cossacks 2** ein leicht zu erlernendes Stein-Schere-Papier-Prinzip. Damit das Spiel nicht zu dröge wird, hat GSC Game World für die drei Waffengattungen weitere Untertypen eingeführt. Bei der französischen Infanterie können Sie etwa zwischen Nationalgardisten und Grenadieren wählen. Gardisten sind billige Infanteristen, die passablen Fernkampfschaden austeilen, im Nahkampf aber nicht besonders gut abschneiden. Grenadiere sind dagegen sowohl auf Distanz als auch im Handgemenge hervorragend. Dafür sind Grenadiere teurer und kosten mehr Unterhalt.

Schwadron in Formation

Formationen sind das A und O in **Cossacks 2**. Damit es im Getümmel nicht zu unübersichtlich wird, ist die Zahl der Varianten beschränkt. Infanterie kann in Linie, Kolonne und Viereck antreten, Kavallerie in Linie, Keil und Kolonne. Welchen Effekt haben Formationen? Ein Beispiel: In Linie haben Infanteristen die höchste Feuerkraft, dafür bewegen sie sich nur langsam und fallen Kavallerieattacken leicht zum Opfer. Im Viereck geben sich die Soldaten gegenseitig Deckung, dafür ist ihre Feuerkraft nicht konzentriert. In der Kolonne bewegt sich die Truppe auf Straßen besonders schnell. Allerdings sind die Fußtruppen durch Artillerie- und Reiterangriffe leicht verwundbar. (oh)



WIRTSCHAFT Je nach Spielmodus spielt die Wirtschaft eine unterschiedlich große Rolle. Dörfer wie dieses müssen dann zur Ressourcengewinnung erobert werden.



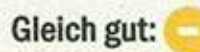
SCHLACHTREIHEN Ohne Formationen geht gar nichts. Hier schirmt eine Infanterieschwadron die Artillerie vor gefährlichen Reiterattacken ab.

Das Duell: Cossacks 2 vs. Rome: Total War

Welches Spiel schneidet im Vergleich besser ab? PC Games hat für Sie verglichen.

Cossacks 2: Napoleonic Wars			Rome: Total War
Angestaubt: Grafik & Sound Mischung aus altbackener 2D-Grafik und 3D-Terrain. Sound und Musik sind unspektakulär.	Schlechter	Besser	**Moderne Grafik und klasse Sound** Komplettes Spiel in 3D. Grafik, Sound und Musik tragen viel zur gelungenen Atmosphäre des Spiels bei.
Große Palette an Spielmodi **Cossacks 2** bietet grundlegend fünf verschiedene Spielmodi, die für einige Abwechslung sorgen.	Gleich gut	Gleich gut	**Spielmodi: Klasse statt Masse** **Rome: Total War** bietet Einzelmissionen und eine vielseitige Kampagne um die Vorherrschaft im römischen Reich.
Schlachten historischen Ausmaßes Enorm viele Einheiten, große Spielkarten und viel taktischer Spielraum kennzeichnen **Cossacks 2**.	Besser	Schlechter	**Vergleichsweise kleine Schlachten** Die Schlachten sind zwar kleiner, dafür können Sie hier Städte belagern und verteidigen.
Nur wenig unterschiedliche Truppentypen Infanterie, Kavallerie und Artillerie gibt es. Es existieren zwar Untertypen, diese unterscheiden sich aber kaum.	Schlechter	Besser	**Viel Abwechslung durch Truppenmix** Obwohl **Rome** ähnliche Truppengattungen bietet, unterscheiden sich die Untertypen stärker voneinander.
Solide Computer-KI Die **Cossacks 2**-KI ist zwar nicht perfekt, aber meist anspruchsvoll – von kleinen Aussetzern einmal abgesehen.	Besser	Schlechter	**Künstliche Intelligenz mit größeren Macken** Die **Rome**-KI ist nur auf der höchsten Schwierigkeitsstufe anspruchsvoll, dann ist sie aber kaum zu knacken.

LEGENDE: Besser: ✓ Gleich gut: – Schlechter: ✗



MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden

Spieldauer (Einzelspieler): 100 Stunden

Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden



1 Im ersten Moment der Schock: Immer noch 2D-Grafik – und was ist mit dem Wirtschaftsteil passiert? Ist der zu heiß gewaschen worden und dabei eingelaufen?



2 Wieder bei Fassung, zeigen sich langsam die Vorzüge: **Risiko** mit komplexen Schlachten! Davon träumt jeder Hobby-Stratege. Dazu gibt es Formationen u. v. m.



3 Die riesigen Schlachten motivieren zum Weiterspielen Besonders die Multiplayer-Kämpfe gegen ausgebuffte menschliche Gegner fordern enorm.

4 Leichte Katerstimmung stellt sich ein. Manche Gefechte wiederholen sich. Zudem ist der Spielmodus „Schlacht um Europa" nicht 1:1 für den Multiplayer-Teil umgesetzt.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼

128 MB	256 MB	512 MB	1.024 MB
Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Cossacks 2 ist stark CPU-limitiert, die Leistung Ihrer Grafikkarte hat wenig Einfluss auf die Performance. So reicht ein Beschleuniger der Klasse 2 mit 128 MByte bereits aus. Allerdings benötigen Sie eine 3-GHz-CPU, um Ihre Einheiten bei niedrigem Zoom ruckelfrei übers Schlachtfeld zu kommandieren.

COSSACKS 2 – NAPOLEONIC WARS

CA. € 45,-
4. APRIL 2005

OLIVER HAAKE

„Endlich mal wieder anspruchsvolle, aber nicht zu komplexe Echtzeit-Strategie."

Lange habe ich auf einen würdigen Nachfolger für **Sid Meier's Gettysburg!** gewartet, endlich ist er mit **Cossacks 2** da. Kaum ein anderes aktuelles Strategiespiel bringt Schlachtatmosphäre so gut rüber. Sicher, 3D-Grafik hätte mir auch besser gefallen, aber bei der Masse an Einheiten muss man Kompromisse eingehen. Die Soundkulisse hätte man jedoch besser gestalten können. Akustisches Kampf-Feeling kommt bei den wenigen und unspektakulären Samples nicht auf. Außerdem wünsche ich mir die „Schlacht um Europa" für den Multiplayer-Teil. Ich würde den Kollegen zu gern zeigen, wer der wahre Herrscher der Alten Welt ist!



DIRK GOODING

„Etwas weniger Einheiten und eine 3D-Engine wären mir lieber gewesen."

Als alter Strategiekämpe trifft **Cossacks 2** meinen Geschmack schon recht gut. Wenn das Schlachtgetümmel auf dem Höhepunkt ist, fliegt die Kuh! Allerdings finde ich die Kampagne etwas mager und auch die „Schlacht um Europa" ist mir zu dünn. Hier bin ich von **Rome: Total War** einfach zu verwöhnt: Städte erobern, Statthalter einsetzen und eine Familiendynastie begründen, ja, da lacht das Strategenherz. Dazu finde ich 2D-Optik nicht mehr zeitgemäß. Okay, ohne diesen „Trick" könnten nicht so viele Truppen auf dem Schlachtfeld dargestellt werden. Etwas weniger Einheiten und ein frischer 3D-Look hätten es aber auch getan.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: GSC Game World
Studionote: Gut
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/6/6
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Teils riesige Massenschlachten
- \+ Einzelspieler-Modus „Schlacht um Europa"
- \+ Taktischer Tiefgang
- − Sound und Grafik untere Mittelklasse
- − Ressourcen-Management relativ unwichtig

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Befriedigend (65)
	Sound	Ausreichend (60)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	Gut (82)




BONJOUR, TRISTESSE Die hier abgebildete Explosion ist der einzige Spezialeffekt der mehr als peinlichen Optik.

VOLLE DECKUNG In geduckter Haltung schleichen unsere Söldner durch Arulco. Die Fußspuren markieren den gewählten Weg.

Jagged Alliance 2

Wildfire | Der neueste Teil der Jagged-Alliance-Serie sieht grässlich aus, bietet dafür aber Runden-Strategie in Reinkultur.

Sechs Jahre nach **Jagged Alliance 2** steht mit **Wildfire** ein Nachfolger in den Läden, der eigentlich gar keiner ist. Vielmehr handelt es sich um eine Erweiterung des betagten Urspiels mit neuen Missionen, frischen Söldnern und einem überarbeiteten Waffen-Arsenal. Die triste 2D-Spielwelt präsentiert sich jetzt zwar in einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten, sieht im Vergleich zum ähnlichen **Silent Storm** aber erschreckend detailarm und pixelig aus. Da es immer noch nicht möglich ist, die Karte zu drehen oder ins Geschehen reinzuzoomen, sorgt die höhere Auflösung eher für weniger als für mehr Übersicht.

Bewährtes Spielprinzip

Am unverwüstlichen Spielkonzept des rundenbasierten Taktik-Klassikers wurde nicht geschraubt: Aus einem Kontingent von 72 Söldnern mit Ecken, Kanten, Macken, Talenten und weiteren Eigenschaften stellen Sie schlagkräftige Zehnertrupps zusammen, um in dem aus **Jagged Alliance 2** bekannten Arulco das Treiben eines skrupellosen Drogenkartells zu beenden. Über die mit 230 neuen und überarbeiteten Sektoren ausgestatte Spielwelt können Sie sich frei bewegen. Freilich weiß man vor dem Betreten eines Sektors nie, was einen erwartet. Trifft man auf Milizen, schaltet **Wildfire** in den Action-Modus, in dem jede Spielfigur pro Runde nur ein bestimmtes Kontingent an Aktionspunkten besitzt.

Anspruchsvolle Gefechte

Die Spielkarten sind dichter bebaut als zuvor und wirken dadurch viel lebendiger – was allerdings auch an den zahlenmäßig stets überlegenen Gegnern liegt. Selbst im einfachsten, angeblich für Taktik-Grünschnäbel gedachten Schwierigkeitsgrad geht es gleich richtig rund. Und an der höchsten Spielstufe dürfte sich selbst so mancher Profi die Zähne ausbeißen. Daran ist die beindruckende KI schuld: Feindliche Einheiten verstecken sich geschickt und greifen oft aus dem Hinterhalt oder in Gruppen an. Deswegen ist bereits bei der Team-Zusammenstellung reichlich Gehirnschmalz gefragt, um eine finanzierbare Mischung aus technisch versierten, medizinisch ausgebildeten und natürlich kampferprobten Guerillakämpfern zu formen, die im Einsatz auch Türschlösser knacken oder unbemerkt Alarmanlagen ausschalten können. Wer bereits den Vorgänger liebte, wird begeistert sein – alle anderen schrecken der sehr hohe Schwierigkeitsgrad sowie die krümelige Optik ab. (cs)

Die Informationszentrale: Das Herzstück von Jagged Alliance 2: Wildfire



Spieler der Vorgänger werden sich bei **Jagged Alliance 2: Wildfire** sofort heimisch fühlen – schließlich blieb das eigentliche Spiel komplett unverändert. Das gilt auch für die Informationszentrale, von wo aus Sie sämtliche Einsätze koordinieren. Das bekannte Design mit Laptop und Schachbrett-Übersichtskarte ist genauso mit von der Partie wie ein Großteil der Kämpfer aus **Jagged Alliance 2**. Diese heuern Sie nach wie vor mithilfe Ihres Laptops an. Auch Ausrüstungsgegenstände, Lebensversicherungen oder nützliche Details über Land und Leute Ihres Einsatzgebiets lassen sich hier abrufen. Außerdem informiert Sie Ihr Auftraggeber regelmäßig per E-Mail über den Verlauf der Operationen, neue Einsatzziele oder über die Möglichkeit, Ihre eigenen Söldner zu kreieren. Auf der taktischen Übersichtskarte sehen Sie zudem, wo sich Ihre Söldnertrupps momentan befinden.

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE
CA. € 30,-
14. APRIL 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Anspruchsvoller Taktik-Leckerbissen trotz technischer Mängel."

Was haben **Jagged Alliance 2: Wildfire** und **Tetris** gemeinsam? Beide sehen verdammt bescheiden aus und bringen jede Menge Laune. Wobei diese bei **Wildfire** auch schnell in Frust umschlagen kann. Wer sich selbst nicht gerade als PC-General bezeichnet und nicht schon etliche Strategie-Schlachten geschlagen hat, sollte seine virtuelle Feldherren-Karriere tunlichst nicht mit diesem Spiel starten. Der Schwierigkeitsgrad ist nämlich selbst in der leichtesten Einstellung extrem knackig und die Organisation und Zusammenstellung eines Trupps eine echte Sisyphusarbeit.

THOMAS WEISS



„Ganz nett, aber: Wann kommt endlich Jagged Alliance 3D?"

Auch ich gehöre zu der Sorte Menschen, die sich mit den Vorgängern die Nächte um die Ohren schlugen und bei jeder Verletzung eines meiner Schützlinge mit schmerzverzerrtem Gesicht vor dem Monitor mitlitt. Deswegen hat es mich nicht überrascht, dass die Spielidee des Taktik-Klassikers auch 2005 noch zündet. Das Missionsdesign ist klasse, die Story allerdings mau. Dass man gegen ein Drogenkartell kämpft, macht sich jedenfalls im Spielverlauf kaum bemerkbar. Was man von der – mit Verlaub – scheußlichen Optik leider nicht behaupten kann.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: I-Deal-Games
Studionote: –
Publisher: Zuxxes Entertainment
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 333 MHz, 64 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1

PRO UND CONTRA

+ Anspruchsvolles Missionsdesign
+ Intelligente Computergegner
+ Große Spielwelt
– Völlig veraltete Grafik
– Sehr hoher Schwierigkeitsgrad

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
74	Grafik	Mangelhaft (54)
	Sound	Befriedigend (70)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	– (-)

DIGITAL EXTREMES BRINGT NEUEN WIND INS FPS GENRE

"DU BIST DR. JACK MASON UND HAST ZUSAMMEN MIT KARINA, EINER INFIZIERTEN PATIENTIN, AUF EINEM GEFÄNGNISPLANETEN NAMENS ERDE SCHIFFBRUCH ERLITTEN. KANNST DU ÜBERLEBEN?"

PARIAH™

"SPANNENDE STORY, UMFANGREICHER MEHRSPIELERMODUS UND SUPER OPTIK."
"PC ACTION 01/05"

"FINSTERE ZUKUNFTSVISION MIT STARKER TECHNIK UND MULTIPLAYER-SCHWERPUNKT."
"XBOX GAMES 03/05"















VERFOLGUNGSJAGD Auch wenn der Strandbuggy äußerst schnell und wendig ist, mit ihm eine UH-1 abzuschütteln, ist trotzdem fast unmöglich.



DEUTSCHE WERTARBEIT Der neue Leopard 2A6 der Bundeswehr zählt zu den schlagkräftigsten Einheiten im Spiel.



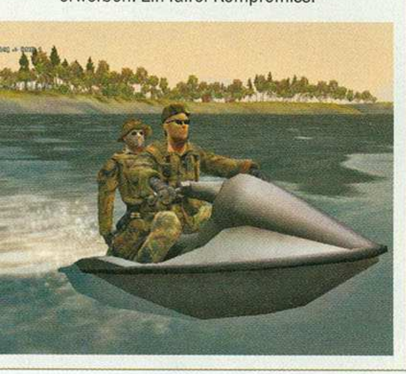
KÜSTENWACHT Um keine bösen Überraschungen zu erleben, bewachen wir mit einem Patrouillenboot den Strand.

Söldner

Marine Corps | Wings hat den Kampf gegen die Bugs gewonnen und schickt Sie im ersten Add-on in die Wüste.

Marine Corps für lau

Sie nennen **Söldner** beziehungsweise **Söldner: Reloaded** Ihr Eigen, wollen aber kein Geld für **Marine Corps** ausgeben? Dann installieren Sie doch einfach den 320 Megabyte großen Patch auf Version 33588 und schon kommen Sie in den Genuss der exotischen Schauplätze, der überarbeiteten Soundeffekte und sämtlicher Gameplay-Verbesserungen. Die neuen Waffen und Fahrzeuge können allerdings ausschließlich Besitzer der Verkaufsversion von **Marine Corps** an den Terminals erwerben. Ein fairer Kompromiss.



Als **Söldner** vor rund einem Dreivierteljahr erschien, sorgten unzählige Bugs für Frust. Doch Wings Simulations ließ die Fans des Mehrspieler-Shooters nicht im Stich und besserte immer wieder per Patch nach. Mittlerweile sind die meisten Programmfehler Geschichte und mit **Marine Corps** feiert sogar die erste Erweiterung Premiere. Als Szenario dienen hier nicht mehr die grünen Wälder des Hauptprogramms. Stattdessen verlagert Marine Corps die Online-Matches in die Wüste, in idyllische Insellandschaften und an die Küste. Die zehn Karten sind gut durchdacht und sehr schön gestaltet. Epische Massenschlachten, wie man sie aus **Joint Operations** kennt, bleiben aber weitestgehend aus. Und das, obwohl gut die Hälfte der Maps für größere Gruppen (über 50 Spieler) ausgelegt ist! Denn kaum ein Server verkraftet – aufgrund des nach wie vor mangelhaften Netzcodes – mehr als 24 Soldaten. Dafür dürfen Sie in **Marine Corps** endlich mit einem Patrouillenboot oder einem Jetski in See stechen, was richtig Laune macht. Neben den Schiffen zählen der mächtige Leopard-2-Panzer und der Eurofighter zu den 30 neuen Einheiten. Leider werden auch hier die Schwächen des Netzcodes deutlich. Fahrzeuge bewegen sich nicht flüssig über die Landschaften, sondern ruckeln beinahe wie in einer Diashow durchs Bild, was das Zielen erschwert. Großes Lob gebührt hingegen dem überarbeiteten Kaufmenü, das erstmals Waffenbeschreibungen enthält und vorgefertigte Ausrüstungssets anbietet – so sind Sie noch schneller kampfbereit. Außerdem wurde das Balancing der Charakterklassen deutlich verbessert. (bb)



SÖLDNER: MARINE CORPS
CA. € 25,-
11. MÄRZ 2005

BENJAMIN BEZOLD 

„Geben Sie Söldner eine zweite Chance. Sie werden es nicht bereuen."

Endlich ist **Söldner** erwachsen geworden. Von den ursprünglichen Kinderkrankheiten des Hauptprogramms fehlt in **Marine Corps** – abgesehen vom schwachen Netzcode – jede Spur. Stellenweise hatte ich beinahe den Eindruck, ein völlig neues Spiel in den Händen zu halten, der verbesserten Menüstruktur und der überarbeiteten Soundeffekte sei Dank. Einem **Battlefield Vietnam** oder **Joint Operations** kann **Söldner** aber auch trotz Add-on noch immer nicht das Wasser reichen. Beide wirken ausgewogener und bieten das rundere Spielgefühl.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

„Der Commander-Modus macht Söldner zum Muss für Clans."

Am liebsten wären mir ja große Schlachtschiffe wie in **Battlefield 1942** gewesen. Aber auch die Patrouillenboote sind nicht ohne und eröffnen völlig neue taktische Möglichkeiten. Wer rechnet schon mit einem Angriff vom Wasser? Besonders interessant für Clans ist der verbesserte Commander-Modus. Der Anführer ist nicht mehr ausschließlich zum Geldaufteilen da, er kann endlich auch präzisere Befehle erteilen und einen mächtigen Luftschlag – ähnlich wie in **C&C Generäle** – ordern. Leider ist der Preis für diese Aktion noch viel zu niedrig.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Wings Simulations
Studionote: Ausreichend
Publisher: Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 384 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Bugs des Hauptprogramms wurden beseitigt
- + Commander-Modus funktioniert endlich
- + Sinnvolle neue Einheiten (Schiffe)
- – Schlechter Netzcode, zu große Karten
- – Luftschlag viel zu billig

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
78	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Einzelspieler	- (-)

"Wir haben alles unter Kontrolle.
Es gibt weder eine Verschwörung oder eine
Epidemie im Forschungslabor noch Aliens in Area 51."

Erklärung des nationalen Sicherheitsdienstes

AREA·51®

Einsatzbeginn: 20. Mai 2005

AREA51-GAME.COM



Kämpfen Sie gegen mächtige Gegner mit unglaublichen Fähigkeiten.

Im Laufe Ihrer Mutation gewinnen Sie die Kampfmöglichkeiten der Aliens.

Erleben Sie hochspannende Action online im Multiplayer Modus.











PlayStation 2






NAHKAMPF Dieser Wächter bezieht von Anya Prügel. Töten kann sie ihn nicht, lediglich kurzzeitig k. o. schlagen.


IN DER SCHUSSLINIE Sobald Sie die Pistole anlegen, wechselt die Kamera zum besseren Zielen in die Ego-Perspektive.

Stolen

Mit modernster Ausrüstung entwenden Sie in Stolen wertvolle Kunstgegenstände. Ein diebisches Vergnügen?

Meisterdieb Garret bekommt Konkurrenz vom vermeintlich schwachen Geschlecht: In Person der Kleptomanin Anya gehen Sie auf Beutezug und packen alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Ihre futuristische Ausrüstung scheint Anya von Sam Fisher geklaut zu haben. Vom Nachtsichtgerät bis hin zur Multifunktionsknarre, mit der Anya Glühbirnen ausschießt oder Elektroschocks austeilt, gibt es nichts, was man nicht bereits aus der **Splinter Cell**-Serie kennt. Auch die Spielidee wurde schamlos von Ubisofts Agenten-Trilogie entwendet: Sie schleichen in der Verfolgerperspektive durch dunkle Gänge, tricksen Sicherheitssysteme aus und lauern Polizisten auf. Da sich diese aufgrund der engen und sehr linearen Levelarchitektur so gut wie nie umgehen lassen, kommt Anya um einen Kampf selten herum. Überraschenderweise kann sie dabei die Wachleute nicht dauerhaft außer Gefecht setzen, geschweige denn töten. Nach rund 15 Sekunden stehen die Jungs wieder auf der Matte. Das nervt insbesondere dann, wenn sie anhand eines simplen Geschicklichkeitsspiels Türen knackt oder Computerterminals hackt (siehe Kasten).

Als Ihr größter Feind entpuppt sich nicht das Wachpersonal, sondern die miserable Technik. Dass **Stolen** optisch in etwa so antiquiert wirkt wie die Kunstgegenstände, die Sie rauben, stört weniger. Viel dramatischer ist allerdings, dass die Bildrate selbst bei der niedrigsten Auflösung von 640x480 maximal zehn Frames pro Sekunde beträgt und Anya dementsprechend über den Monitor zuckt. Selbst simple Aktionen, etwa ein herzhafter Schwitzkasten oder das Balancieren über ein Rohr, werden dadurch zur ultimativen Herausforderung. Die verwirrende Kameraführung und die schwammige Steuerung erschweren das Ganze zusätzlich. (bb)

Die Minispiele: Fingerübungen für Fortgeschrittene

Für Abwechslung sollen vier einfache Geschicklichkeitsspiele sorgen. Drei davon stellen wir Ihnen hier vor.



Schloss knacken
Abgesperrte Türen öffnet Anya mit ihrem Dietrich. Dabei suchen Sie das passende Teil zu einem Stift heraus, den Sie anschließend mit viel Gefühl in das Schloss drücken.



Codes hacken
Um bestimmte Türen zu öffnen, muss Anya das entsprechende Computer-Terminal hacken. Wie bei Senso prägen Sie sich eine Sequenz ein, die Sie mit den Cursor-Tasten wiedergeben.



Stahl schneiden
Einige wenige Metallplatten lassen sich per Schweißbrenner entfernen. Fahren Sie möglichst genau mit Ihrem Laserstrahl an der aufgezeichneten Linie entlang, sonst überhitzt das Gerät.



STOLEN
CA. € 35,-
31. MÄRZ 2005

BENJAMIN BEZOLD


„Technisch erschreckend schwacher Splinter Cell-Klon."

Das Beste an **Stolen** ist die Musikuntermalung im **James Bond**-Stil. Sie verleiht dem Spiel wenigstens ein bisschen Flair. Ansonsten kann Anyas Abenteuer nicht mit **Splinter Cell 3** oder **Thief 3** konkurrieren. Vor allem das Leveldesign degradiert Anya zur schlechtesten Diebin, die ich kenne. Welcher Einbrecher legt sich schon alle paar Meter mit den Wachleuten an und löst dadurch einen Alarm nach dem nächsten aus? Von einem Langfinger erwarte ich, dass er unbemerkt an seine Beute kommt. Aber genau das ist in **Stolen** unmöglich.

THOMAS WEISS


„Selten habe ich so eine lieblose Konsolenumsetzung gespielt."

Die Steuerung innerhalb der Minispiele ist eine mittelschwere Katastrophe: Die Geschicklichkeitsübungen sind für den Analogstick der Konsolen-Gamepads ausgelegt und mit der Tastatur kaum zu bewältigen. Besonders dann nicht, wenn die ausgeschalteten Gegner laufend aus ihrem Sekundenschlaf erwachen und das Feuer eröffnen, während Anya wehrlos an einem Schloss fummelt. Das frustriert – auch aufgrund der fehlenden Schnellspeicherfunktion – enorm. Eigentlich schade, denn die Idee mit den Puzzles hat mir richtig gut gefallen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blue 52
Studionote: -
Publisher: Hip Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.200 MHz, 128 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Sehr gute deutsche Synchronisation
- − Nervige Minispiele
- − Schwammige Steuerung, Grafik ruckelt enorm
- − Keine spielerischen Freiheiten
- − Gegner lassen sich nur kurz betäuben

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
50	Grafik	Mangelhaft (54)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Mangelhaft (58)
	Mehrspieler	(-)

PC Games SILBER AWARD 85 06/2005

Freedom Force vs. The Third Reich

Friede, Freude, Freedom Force: Wo diese Superhelden auftreten, haben Terroristen wenig, aber Spieler dafür umso mehr zu lachen.

Amerikaner und Patriotismus, das passt zusammen: Während sich der erste Teil von **Freedom Force** in den USA wie geschnitten Brot verkaufte, setzte er hierzulande eine dicke Staubschicht in den Händlerregalen an. Wenige wollten Superhelden sehen, die mit einem heroischen Spruch auf den Lippen gegen Bösewichter antreten.

Wenn Sie zu den Leuten gehören, die Teil 1 ignorierten, haben Sie jetzt die Chance, diesen Fehler wieder gutzumachen: Kaufen Sie sich **Freedom Force vs. The Third Reich**, sonst verpassen Sie rund 20 Stunden Spaß und Spannung!

Echte Echtzeit-Taktik

Wer die Bilder von **Freedom Force** betrachtet, wird sich kaum eine Vorstellung vom Spielablauf machen können; Zu bunt, zu chaotisch ist ihr Inhalt. Hinter dem Chaos verbirgt sich das Konzept der Echtzeit-Taktik, auf dem auch Spiele wie **Panzers** und **Commandos** fußen: Sie steuern maximal vier Superhelden durch dreidimensionale Levels, bewirken mit einem Rechtsklick Spezialfähigkeiten und drehen die Perspektive mit der Alt-Taste. Die Leertaste friert das Bild ein, Sie können derweil in aller Ruhe taktieren.

Sie brauchen in **Freedom Force** nicht das Geschick eines Feldherren, immerhin geht es hier um Superhelden, die Treffer wie Mückenstiche wegstecken. Erleichternd kommt eine Schnellspeicherfunktion hinzu, mit der sich Fehler sofort korrigieren lassen.

Komisch wie ein Comic

Wie am Titel erkennbar, schickt Sie **Freedom Force vs. The Third Reich** in den Kampf gegen Nazideutschland, das unter fiktiven Rahmenbedingungen erblüht: Ein Bösewicht reist in der Zeit zurück, verhilft den Krauts zum Endsieg und beeinflusst so die Gegenwart. Die Freedom-Force-Truppe



KRAUTSALAT Gegen die Superhelden der Freedom Force haben die Nazis keine Chance.



KOMFORT Um die Figuren im Eifer des Gefechts rasch auszuwählen, benutzen Sie die Zifferntasten.

XXL-GEGNER Wenn sich dieser Gigant durch Häuserschluchten bewegt, stürzen Gebäude reihenweise ein.

Kaufen oder nicht kaufen, das ist hier die Frage.

Entscheidungshilfe statt Kopfzerbrechen: Würde Ihnen Freedom Force vs. The Third Reich gefallen?

Gefällt, wenn ...

... die Comic-Hefte bei Ihnen zu Hause schon die Türen blockieren.
... Ihnen Humor in Dialogen wichtiger ist als steile Spannungskurven.
... Sie Cel-Shading für die beste Erfindung seit der Dampfmaschine halten.
... Sie die Titelmelodie der **Captain America**-Zeichentrickserie rückwärts pfeifen können.
... sich einfrieren lassen würden, um sich pünktlich zur **Spider-Man 3**-Premiere wieder auftauen zu lassen ...
... Sie bereits das quirlige S.W.I.N.E. mochten: Echtzeit-Strategie mit Schweinen.

Gefällt nicht, wenn ...

... sich das Fehlen einer Minimap auf Ihren Orientierungssinn so auswirkt, als würden Sie in einer Achterbahn mit Loopings fahren.
... Sie X-Men für Röntgenstrahlen halten, die nur auf Männer wirken.
... Sie Ihre 500 Euro teure Grafikkarte nie mit einem Spiel wie **Freedom Force** betreiben würden – denn dann blieben 98,97 % der Ressourcen ungenutzt.
... Sie während Ihrer Schulzeit die Englischstunden dazu benutzt haben, um den versäumten Schlaf vom Wochenende nachzuholen: Es gibt keine deutsche Sprachausgabe im Spiel, nur übersetzte Untertitel.

nimmt daraufhin die Verfolgung in die Vergangenheit auf, um die Geschichte wieder geradezubiegen. Mit Logik hat diese Story so viel zu tun wie Til Schweiger mit Schauspielkunst, aber sie ist eines Comics würdig – und das zählt.

Während Sie die Welt retten, machen Sie Bekanntschaft mit ausgefallenen Charakteren, die über so viel Persönlichkeit verfügen, dass Marvel sie bestimmt sofort verpflichten würde. Da ist zum Beispiel Blitzkrieg, der Hauptbösewicht: ein Deutscher, der gern Größenwahnsinniges mit sich überschlagender Stimme herausbrüllt.

Blitzkriegs Gegenspieler sind Alchemiss, die Energieblitze aus den Händen abfeuert, Black Jack, der vergiftete Karten schleudert, Mentor, der Gegner mittels Geisteskraft verwirrt, Bullet, der rennt wie der Wind, und Ant, der sich durch den Boden gräbt. Es gibt insgesamt 24 Helden – das ist mehr, als Sie beim ersten Durchspielen auskosten können. Weil Sie nur maximal vier Figuren in eine Mission mitnehmen können, schließen Sie einige Charaktere schnell ins Herz; der Rest bleibt während der Team-Zusammenstellung oft auf der Ersatzbank.

Wie ein erweitertes Add-on

Teil 2 ähnelt seinem Vorgänger sehr stark, was einerseits eine gute Sache ist. Der Wortwitz, die einfache Steuerung und die sympathischen Charaktere sind wieder vorhanden. Doch andererseits haben die Entwickler auch die Probleme des Originals mitgenommen, zum Beispiel die eintönigen Missionsziele: Sind alle Gegner erledigt, ist der Auftrag bestanden. Selten gibt es interessantere Aufgaben, etwa Atombomben unter Zeitdruck entschärfen. Wenigstens die Schauplätze variieren. Sie kämpfen in Städten, geheimen Basen, Höhlensystemen, Ödlandschaften sowie in Wald- und Dschungelgebieten.

Jedes Objekt ist zerstörbar: In der Stadt stemmen Sie Autos oder reißen Ampeln aus, um damit zuzuschlagen. Hochhäuser stürzen zusammen und Munitionskisten explodieren mit Getöse. Wenn die Freedom Force ausrückt, weint die Stadtverwaltung. Der Spieler lacht hingegen Tränen, so witzig sind die Szenen und Dialoge, die von Könnern vertont wurden – aber nur in Englisch. Deutsche Untertitel helfen zwar, die Sprachbarriere zu überwinden, verschwinden aber häufig schneller, als man blinzeln kann. (tw)



STRASSENKAMPF Blitzkriegs Schergen kommen aus der Vergangenheit und greifen Liberty City an!

HELDEN IN NOT Oh nein, Superheld Bullet wird Opfer grausiger Experimente! Kann die Freedom Force ihn retten?



FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

CA. € 35,-
22. APRIL 2005



THOMAS WEISS

„Super, diese Helden: Hier werden Kindheitsträume scharenweise wahr."

Als Kind wollte ich Laserstrahlen aus den Augen schießen und die Faust gen Himmel strecken, um wie Superman abzuheben. Schön wären auch Fanfaren gewesen, die während meiner darauf folgenden Heldentaten patriotische Melodien spielen. Daraus wurde nichts. Aber **Freedom Force** erfüllt mir diese Wünsche nachträglich, weil es die Atmosphäre der alten Groschenhefte restlos einfängt und alle Klischees wunderbar verarbeitet. Das bedeutet: Wenn man Superhelden toll findet, klappt's auch mit dem Spielspaß.



BENJAMIN BEZOLD

„Es gibt eine Echtzeit-Taktik neben Schwergewichten wie Panzers!"

Die Missionen von **Panzers** sind fordernder, die von **Commandos** komplexer. **Freedom Force** spielt sich wie Echtzeit-Taktik light und bezieht den Großteil seines Reizes aus den liebevoll ausgearbeiteten Charakteren, die in Zwischensequenzen einen Witz nach dem nächsten reißen. Schade, dass das nur jene mitbekommen, die Englisch verstehen. Ich muss Publisher dtp allerdings zugestehen, dass es schwierig, eigentlich geradezu unmöglich wäre, die ausgeprägten Dialekte der Figuren ohne Verluste ins Deutsche zu übertragen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Irrational
Studionote: Gut
Publisher: dtp
Sprache (Handbuch): Engl., dt. Untertitel
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 733 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Viele sympathische Comic-Helden
- + Witzige, schön intonierte Sprachausgabe
- + Rollenspielartiger Fähigkeitenausbau
- − Lineare Missionen, die Profis unterfordern
- − Keine Minimap, einige Wegfindungsprobleme

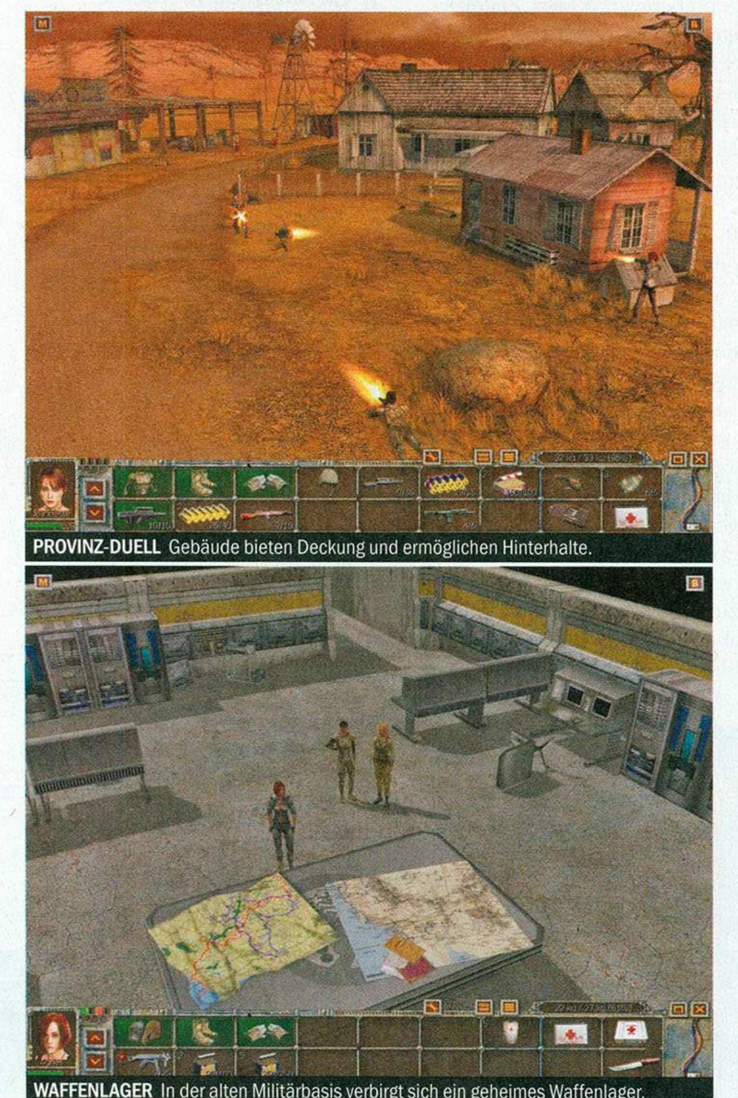
PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	Ausreichend (69)
	Sound	Gut (87)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Befriedigend (72)

FEUER FREI Die Echtzeitkämpfe können jederzeit pausiert werden, um etwa Waffen zu wechseln. In der Extended Version wurde die Gegnerstärke angepasst.

The Fall

Extended Version | Nach Bugs und Ungereimtheiten bei The Fall betreibt Silver Style mit der Extended Version Wiedergutmachung – mit Erfolg.



PROVINZ-DUELL Gebäude bieten Deckung und ermöglichen Hinterhalte.

WAFFENLAGER In der alten Militärbasis verbirgt sich ein geheimes Waffenlager.

Mit **The Fall: Last Days of Gaia** hatte Silver Style vor einem halben Jahr ein ambitioniertes Rollenspiel auf den Markt gebracht. Der Spieler reiste durch eine verwüstete Endzeitwelt, um seine von umherziehenden Banden ermordete Familie zu rächen. Größter Pluspunkt des Spiels: die komplexe und spannende Queststruktur. Andererseits schmälerten zahlreiche Ungereimtheiten, Bugs und Mängel in der Bedienung den Spielspaß (Test in PC Games 01/05). Nun legt das Berliner Studio eine **Extended Version** nach. Neben umfassenden Bugfixes sind zwei neue Karten mit entsprechenden Missionen enthalten. Besonders interessant: Diese Neuauflage wird für nur 20 Euro erhältlich sein; Käufer der ersten Version können die **Extended Version** sogar kostenlos herunterladen.

Ärger in Echtzeit

Wie gehabt, befehligt der Held auch in der **Extended Version** eine sechsköpfige Abenteurertruppe auf der Suche nach seiner teils ermordeten, teils verschollenen Familie. Dabei betrachtet man das Geschehen aus einer frei zoom- und drehbaren 3D-Perspektive – je nach Gusto darf man den Charakteren über die Schulter blicken oder aber die Gruppe aus einer mit **Baldur's Gate** vergleichbaren, isometrischen Sicht betrachten. Die flexiblen Perspektiven sind insbesondere im Kampf nützlich. Die Auseinandersetzungen mit umherziehenden Seeker-

STRESS MIT SEEKERN Die Heldentruppe befreit ein Dorf von der Tyrannei marodierender Banditen.

RÄTSELSPASS Um sich Zugang zur Militärbasis und dem Waffenlager zu verschaffen, benötigt man drei Schlüsselteile.

NEUE AUFGABEN In der Extended Version muss diese Radarstation einer Militärbasis erobert werden.

HUNDSGEMEIN Ein Rudel Streuner lauert der Truppe bereits zum Spielstart auf und dient als Kanonenfutter.

Banden laufen zwar in Echtzeit ab, können aber per Tastendruck jederzeit pausiert werden. So kann man in aller Ruhe mit der rotierbaren Kamera verborgene Gegner ausmachen, Waffen wechseln oder nächste Angriffsziele festlegen. Die Gefechte entwickeln dabei den Charme eines Echtzeittaktik-Spiels. So darf man beispielsweise den mit Messern versierten Kleinkriminellen der Gruppe in einen Hinterhalt positionieren und Feinden auflauern lassen, während der Rest der Getreuen die Aufmerksamkeit der Angreifer mit Handfeuerwaffen auf sich zieht. Als besonders nützlich erweisen sich derweil Abenteurer, die sich auf die Verwertung von Zivilisationsresten verstehen. Immerhin dürfen technisch versierte Endzeitler vielerlei Gegenstände zusammenbasteln, deren Zutaten entweder von Schrottplätzen oder von fliegenden Händlern stammen. In späteren Levels wird die Wanderung zur motorisierten Ausfahrt, da die Truppe Fahrzeuge kapert. Freilich steigen die Helden mit zunehmender Erfahrung auf – die gewonnenen Punkte werden daraufhin auf Talente, Fähigkeiten und Attribute verteilt. Dazu zählen Fertigkeiten wie Stärke oder Intelligenz, Waffenkenntnisse, medizinische Kenntnisse oder Verhandlungsgeschick.

Nachpoliert und getunt

Die **Extended Version**, an der das 20-köpfige Team ein halbes Jahr gearbeitet hat, versöhnt indes mit vielen Problemen, die im Originalspiel aufgetaucht sind. Die gefühlte Güte der Nachbesserungen schlägt sich vor allem in einem flotteren und bedienungsfreundlicheren Gameplay nieder. Neben simplen Verbesserungen wie einer überarbeiteten Kollisionsabfrage hat Silver Style vor allem an das Benutzer-Interface Hand angelegt. So wurden unklare Tauschwertangaben bei Händlern, fehlende Rüstungswerte und Bezeichnungen im Inventar sowie die fehlende Markierung zusammengehöriger Gegenstände wie Waffen und Munition nachgeliefert. Des Weiteren hat sich Silver Style um Balancing-Probleme gekümmert. Früher teilweise zu schwache Gegner sind nun eine echte Bedrohung, die empfindlichen Fahrzeuge sind jetzt deutlich robuster. Zu den neuen Features zählen zwei zusätzliche Karten mit neuen Missionen. Auf dem Militärgelände Vulture Gulch legt man einen zum Scharmützel ausgeuferten Familienstreit bei, während man sich in der alten Militärbasis selbst zu einem geheimen Waffenlager durchpuzzelt. Auch wichtige „Kleinigkeiten" erleichtern das Leben in der rauen Endzeitwelt. So darf man größere Strecken endlich mit gekaperten Fahrzeugen über mehrere Maps hinweg durchfahren. Allerlei nützliche Fähigkeiten können die Recken zusätzlich lernen. Dazu zählen die Verstärkung von Rüstungsteilen, eine materialschonende Fahrweise und das Reparieren von Fahrzeugen. Zudem merzten die Berliner einige Schönheitsfehler aus: Vorbei sind die Zeiten der blechernen Sprachausgabe; einige Sprecher wurden sogar ausgetauscht. Auffällig ist die deutliche Verbesserung der Performance – das anfangs nervige Ruckeln der Engine fällt nun nicht mehr so stark ins Gewicht. (ch)

> Die gefühlte Güte der Nachbesserungen schlägt sich in einem flotteren und bedienungsfreundlicheren Gameplay nieder.



THE FALL – EXTENDED VERSION

CA. € 20,-
APRIL 2005

CHRISTOPH HOLOWATY



„Warum nicht gleich so?"

Erst als **Extended Version** entpuppt sich **The Fall**, zur Erstveröffentlichung von Abstürzen, Unbequemlichkeiten in der Bedienung und Bugs gebeutelt, nun als weitaus ausgereifteres Kleinod. Die groben Schnitzer wurden behoben und die Bedienung geht nun viel flotter von der Hand. Dafür sorgen eine genauere Kollisionsabfrage, neue Markierungen und Beschriftungen bei den Inventargegenständen sowie ein durchschaubares Handelssystem. Die Leistung der Engine wurde aufgebohrt, sodass die Endzeitwelt nun nur noch in vertretbarem Maß ruckelt. **The Fall** ist durch die Nachbesserungen ein rundum gelungenes Rollenspiel – nicht nur für Sci-Fi-Fans, die von Zauberei und Schwertkampf die Nase voll haben.

THOMAS WEISS



„Gute Besserung für The Fall"

Zuweilen wirkt **The Fall** schon etwas trist, wenn man stundenlang durch beigefarbene Sanddünen marschiert. Die aus thematischen Gründen wenig abwechslungsreiche Optik wird jedoch durch die vielfältigen, klug ineinander verschachtelten Quests wettgemacht, die oftmals auf verschiedene Weise erledigt werden können. Die nervige Sprachausgabe der ersten Version ist einer professionellen Vertonung gewichen, die vielen kleinen Macken auch in der Bedienung gehören der Vergangenheit an. Für Einsteiger ist **The Fall** nun ebenfalls wegen des neuen Preises von nur etwa 20 Euro eine Kaufempfehlung; Besitzer der ursprünglichen Version kommen ja ohnehin kostenlos per Download in den Genuss der Extended Version.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Silver Style
Studionote: Ausreichend
Publisher: Koch Media
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 2.400 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Komplexe, spannende Quests
- \+ Ausgefeilte Charakterentwicklung
- \+ Spannende Story mit zahlreichen Wendungen
- \+ Stimmige Endzeit-Atmosphäre
- − Auf Dauer etwas eintönige Landschaften

PC-GAMES-TESTURTEIL

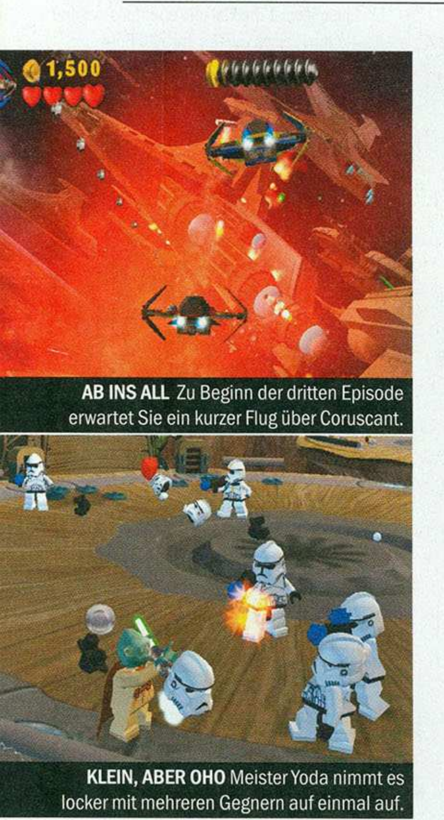
EINZELSPIELER		
85	Grafik	Gut (80)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	- (-)



PALASTWACHE Auf Naboo erhält Königin Amidala im Kampf gegen die anrückenden Droiden Unterstützung durch Obi-Wan Kenobi.

Lego Star Wars

Auf diese Steine können Sie bauen: Bei dem faszinierenden Adventure schlagen nicht nur Kinderherzen höher.



AB INS ALL Zu Beginn der dritten Episode erwartet Sie ein kurzer Flug über Coruscant.

KLEIN, ABER OHO Meister Yoda nimmt es locker mit mehreren Gegnern auf einmal auf.

Lego ist nur etwas für die jüngere Generation? Pustekuchen! Dank **Lego Star Wars** dürfen jetzt auch fortgeschrittenere Semester wieder zu den bunten Bauklötzchen greifen, ohne sich dafür genieren zu müssen. Denn hinter dem vermeintlichen Kindertitel verbirgt sich ein anspruchsvolles Adventure, bei dem sogar Köpfe rollen. In chronologischer Reihenfolge spielen Sie die bekanntesten Szenen der ersten drei **Star Wars**-Episoden nach. Da hierzu natürlich auch George Lucas' neuester Streich, **Die Rache der Sith**, gehört, sollten Sie mit dem letzten Kapitel besser bis nach dem Kinobesuch warten. Je nach Mission gehorcht Ihnen ein anderer Protagonist aufs Wort. Als Qui-Gon Jinn und Obi-Wan befreien Sie Naboo aus den Klauen der Handelsföderation, mit Anakin Skywalker erleben Sie die Geburtsstunde der Klonkrieger und Wirbelwind Yoda schwingt für Sie auf Kashyyyk das Lichtschwert. Wenn Sie nicht gerade in Kämpfe verstrickt sind, absolvieren Sie knifflige Hüpfeinlagen, düsen mit einem Gleiter durchs All oder lösen mit den Jedi-Kräften simple Schalterrätsel. Mit Letzteren lassen sich sogar im Handumdrehen Treppen bauen, Steine aus dem Weg räumen oder Secrets freilegen. Für Abwechslung ist also gesorgt. Die Filmschauplätze wurden mit viel Liebe zum Detail nachgebildet und sehen trotz typischer Lego-Optik sehr ordentlich aus. Wer eine Geforce6-Grafikkarte im Rechner hat, kommt obendrein in den Genuss der Shader-Version 3. Anlass zum Meckern gibt lediglich die verwirrende Kameraführung sowie die unpräzise Steuerung, die zu wenig Aktionsmöglichkeiten im Kampf bietet. Davon abgesehen ist **Lego Star Wars** nur zu empfehlen. (bb)



LEGO STAR WARS
CA. € 30,-
22. APRIL 2005

BENJAMIN BEZOLD 

„Bei diesem Adventure werden Sie Bauklötze staunen."

Am liebsten ziehe ich mit Thomas in der kooperativen Kampagne in die Schlacht. Gemeinsam an einem Rechner die Anhänger der dunklen Seite zu verprügeln, macht einfach noch einen Tick mehr Spaß, als allein zu spielen. Sehr gut finde ich auch, dass viele Rätsel bewusst auf Teamwork getrimmt sind. Dann muss nicht einer zuschauen, während der andere tüftelt. Schade nur, dass bereits nach rund sechs Stunden der Abspann über den Monitor flimmert. Gerne hätte ich noch etwas länger in der weit, weit entfernten Galaxis verweilt.

THOMAS WEISS 

„Lego Star Wars macht mächtig Laune – ein Muss für Fans."

Bei den Kämpfen hätte ich mir einen etwas größeren spielerischen Freiraum gewünscht, zum Beispiel verschiedene Lichtschwertattacken und ein paar Kisten zum Herumschleudern. Dann würde nicht jede Auseinandersetzung nach demselben Schema ablaufen. Nichtsdestotrotz ist **Lego Star Wars** für mich DIE Überraschung des Monats. Statt des vermeintlichen Kinderspiels erwartet Sie ein spannendes Adventure mit einer gehörigen Portion Humor. Wenn Sie sich auch nur ansatzweise für **Star Wars** interessieren, sollten Sie zugreifen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Travellers Tales
Studionote: –
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Humorvolle Zwischensequenzen
- + Originalschauplätze aus den Filmen
- + Zahlreiche Charaktere und Bonusgegenstände
- − Beschränkte Kampftaktiken
- − Unpräzise Steuerung, schlechte Übersicht

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Befriedigend (77)
	Sound	Gut (81)
	Steuerung	Ausreichend (68)
	Mehrspieler	Gut (83)

Matrix Online

Nach dem Ende der Matrix-Trilogie haben Sie sich womöglich gefragt, was aus Mensch und Maschine geworden ist. Die Antwort liefert Segas Online-Rollenspiel.

Sie starten in das Abenteuer **Matrix Online**, indem Sie sich zuerst einen individuellen Charakter – inklusive Sonnenbrille und Matrix-kompatiblen Outfits – erstellen. Es folgt die entscheidende Frage: rote oder blaue Pille? Die rote führt Sie zu einem Tutorial, das Ihnen zunächst die Grundzüge des Spieldesigns und der Steuerung beibringt – Basiswissen, um in der Matrix überleben zu können. In einem Trainingsprogramm lernen Sie außerdem, den Gegner mit verschiedenen Nahkampftechniken auszuschalten und dass auch eine Flucht zuweilen durchaus eine sinnvolle Option darstellt. Videosequenzen demonstrieren, wie mit Feuerwaffen umzugehen ist. Sobald Sie in der Matrix angekommen sind, materialisiert sich nach rund 30 Sekunden „Megacity". Dort können Sie über Kontaktmann oder -frau die erste Mission annehmen: einfach auf das Telefon-Icon rechts neben dem Kompass klicken. Anschließend zeigt Ihnen ein grüner Wegweiser die Richtung zu Ihrem Ziel. Färbt sich dieser rot, so befindet sich ein Gegner in unmittelbarer Nähe. Nach einiger Zeit erweitert sich Ihre Kontaktliste: Dann haben Sie die Möglichkeit, sich zu entscheiden, für welche Partei Sie arbeiten wollen: Zion, Merowinger oder Maschinen? Rollenspieltypisch gibt es für jeden Auftrag und für jeden ausgeschalteten NPC Erfahrung



ANGRIFF … ist die beste Verteidung. Wie im Film können Sie Ihre Gegner durch ausgeklügelte Nahkampftaktiken zu Boden schicken.



RUF MICH AN Die Telefonzelle ist nicht nur Ihr primäres Fortbewegungsmittel, sondern auch zum Uploaden neuer Fähigkeiten absolut notwendig.

VERREGNET In der Matrix gibt es so häufig Wetterumschwünge wie sonst nur in Deutschland im April.

So kämpfen Trinity und Co.: Das Kampf-Interface

Wie in World of Warcraft aktivieren Sie Nah- und Fernattacken sowie „Zaubersprüche" per Mausklick oder Hotkey.



und „Information", die hier als Währung fungiert. Dafür bekommen Sie bei verschiedenen Händlern insgesamt 100 Fertigkeiten (die Sie zunächst „uploaden" müssen), neue Items, Waffen oder Kleidung.

Los geht's ...

Im Laufe des Spieles kann Ihr Charakter eine von drei Laufbahnen einschlagen: die des Hackers, der Computerviren und Heil-Patches einsetzt, die des Coders, der beispielsweise zusätzliche Kämpfer erschaffen kann, oder die des Operatives. Letztgenannter ist in der Lage, sowohl als Krieger als auch als eine Art Spion für Aufruhr zu sorgen. All diese Jobs enden schließlich in einer so genannten Meisterfähigkeit. Die drei Karrieren gliedern sich später in insgesamt zwölf Berufe. Sie können somit jeden Charakter mit der Auswahl der einzelnen Fähigkeiten frei nach Ihren Wünschen und Vorstellungen gestalten. Ebenso genretypisch: Etwa ab Level 4 bewegen Sie sich am besten in Teams. Denn auf dem Weg zu einem Ziel treffen Sie natürlich auf Gegner höherer Level, die Sie im Alleingang schwerlich besiegen könnten.

Miese Grafik, satter Sound

Anders als erhofft bietet die Welt von **Matrix Online** nicht die Coolness und den Hightech-Look der Filmtrilogie: Texturen und Gegenstände bleiben selbst in der bestmöglichen Einstellung blass. Der Mangel an markanten Details wird vor allem bei Gebäuden, Straßenzügen und Räumen zum Problem, da sich diese meist gleichen wie ein Mr. Smith dem anderen. Selbst die transparente Mini-Map liefert hier keine ausreichende Orientierung. Und obwohl die Grafik keine großen Sprünge macht, sind die Ladezeiten bei maximaler Detaileinstellung schlichtweg unverschämt und machen **Matrix Online** mit ca. 15 Bildern pro Sekunde fast unspielbar. Gerade die technischen Probleme werden **Matrix Online** zum Verhängnis: Charaktere laufen einfach durch Türen oder andere Spieler hindurch. Zudem ist das automatische Ausweichen, wenn Fahrzeuge herannahen, nicht exakt genug, was die Steuerung zum nervtötenden Geduldsspiel macht. Ebenso fehlt es der Quest-Struktur an Abwechslung: Alle Aufgaben ähneln sich enorm und sind im unmittelbaren Umkreis zu bewältigen – kein Vergleich zum motivierenden Aufbau von **World of Warcraft**. Versöhnlich stimmen die Musik und die abwechslungsreiche Soundkulisse des Spiels. Originalsoundtrack plus eigens für das Spiel komponierte Synthesizer-Stücke untermalen Ihre Abenteuer in Megacity. Abhängig vom Geschehen hört man sanfte Melodien beim Flanieren durch die Fußgängerzone oder düstere Gothic-Klänge beim Betreten eines der zahlreichen Clubs. Zusammen mit den geschmeidigen Kampfanimationen entsteht die typische **Matrix**-Atmosphäre. (js)



MATRIX ONLINE
CA. € 45,- + MONATLICHE SPIELGEBÜHR (CA. € 13,-)
15. APRIL 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Quests reloaded: Wenn ich noch einen Agenten sehe, werde ich hysterisch ..."

Soll ich mich in **Matrix Online** einloggen? Eine Frage, auf die wohl selbst das Orakel ein wenig hilfreiches „Wenn die Zeit reif ist, wirst du es erfahren" erwidern würde. Wenn Sie des Englischen nicht mächtig sind, keine Kreditkarte besitzen oder bereits andere Online-Rollenspiele kennen, scheidet **Matrix Online** ohnehin aus. Wer indes eine Alternative zu ähnlichen Rollenspielen wie **Anarchy Online** oder **Neocron 2** (die freilich auch ihre Macken haben) sucht, für den könnte sich der Ausflug nach Megacity lohnen. Aber: Für immerhin 13 Euro pro Monat dürfte man eingedeutschte Dialoge, mehr Abwechslung und eine bessere technische Qualität erwarten.

THOMAS WEISS



„Ist das jetzt ein Bullet-Time-Effekt – oder wieder nur die miserable Framerate?"

Spätestens dann, wenn man zum zigsten Male die gleiche Quest löst, wünscht man sich ein klingelndes Telefon, das einen von dieser Qual erlöst. Kung-Fu-Fuchteleien in Zeitlupe und stylische An-der-Wand-entlang-Dauerläufe sorgen für viel cooles **Matrix**-Flair, andererseits nutzen sich diese Show-Einlagen schnell ab, weil sie sich ständig wiederholen und einem hohen Zufallsfaktor unterliegen. Trotz aller technischen Probleme (inklusive Clippingfehlern, wie man sie zuletzt in **Tomb Raider 1** sah): **Matrix Online** ist kein kompletter Systemausfall. Besonders zu zweit oder zu dritt macht es einen Heidenspaß, eine Gruppe Agenten zu vermöbeln.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Monolith
Studionote: Gut
Publisher: Sega
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Viel **Matrix**-Flair durch Design, Sound etc.
+ **Matrix**-typische Gefechte in Bullet-Time
– Spielerische Routine (Quests, Kämpfe ...)
– Noch viele technische Fehler
– Ruckeln selbst auf Top-Rechnern

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
70	Grafik	Befriedigend (71)
	Sound	Gut (85)
	Steuerung	Befriedigend (73)
	Einzelspieler	- (-)



GESKRIPTETE TEAMKÄMPFE Obwohl Sie in Project: Snowblind regelmäßig zusammen mit Ihrem Team kämpfen, können Sie keine Befehle erteilen – alles ist geskriptet.

Project: Snowblind

Project: Snowblind ist die Wollmilchsau der Action-Spiele: Man kann schleichen, Auto fahren, in Zeitlupe kämpfen – und vieles davon überflüssig finden.

Wenn Sie über 25 Jahre alt sind und als Kind fernsehen durften, dann ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass Sie den Sechs-Millionen-Dollar-Mann kennen. Das ist der Typ aus der gleichnamigen TV-Serie, der LKWs mit der Fingerspitze anhebt und dessen Augen Feldstecherqualitäten besitzen.

Nathan Frost, der Held aus **Project: Snowblind**, ist von ähnlichem Kaliber, nur dass er Sechs-Milliarden-Dollar-Mann heißen müsste. Er kann nämlich noch viel, viel mehr. Wenn das Spiel startet, unterscheidet sich Frost noch nicht vom Standardsoldaten: Er steht gerade vor dem Vorgesetzten stramm, als sich ein Helikopter von oben heranschraubt und Raketen abfeuert. Die Begrüßungszeremonie endet nach diesem Überraschungsangriff jäh; es ist Krieg.

Während Feinde über die Trümmer gesprengter Wände kommen, rennen Sie als Frost hinters erstbeste Maschinengewehr und halten drauf. Ihre Kameraden machen mit. Die Kugeln fliegen pausenlos, bis rumpelnd eine Granate einschlägt. Der Bildschirm verdunkelt sich.

Als Sie wieder aufwachen, blicken Sie in die stolzen Gesichter von Ärzten: „Herzlichen Glückwunsch, Frost, wir haben Ihnen alle Gliedmaßen amputiert und durch hochmoderne Komponenten ersetzt!" Durch eine Flughafenkontrolle werden Sie jetzt zwar nie wieder kommen, dafür winkt eine Karriere als Supersoldat: In 18 Levels befreien Sie das Asien des Jahres 2065 von einem größenwahnsinnigen Tyrannen, dessen Vorhaben vor allem Computerspieler frösteln lässt: Eine EMP-Bombe soll gezündet werden, elektronische Geräte wären für immer kaputt.

Offenes Spiel-Design

Einige der Fähigkeiten beherrschen Sie schon früh, etwa den „Durchblick": Damit lassen sich Gegner durch Wände hindurch erkennen. Die anderen Eigenschaften – Unsichtbarkeit, Energieschild und erhöhte Reflexe (Bullet Time) – funktionieren erst in späteren Missionen. Weil die Fertigkeiten häppchenweise zugänglich werden, entsteht das wertvolle Gefühl, immer etwas Neues zu erleben.

So spielt sich Project: Snowblind

Project: Snowblind ist ein extrem abwechslungsreicher Shooter. Drei Beispiele für unterschiedliche Szenen:

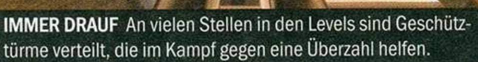


1. TEAMKÄMPFE
Ihre Männer rücken vor, Sie geben Rückendeckung. In **Project: Snowblind** kämpfen Sie abwechselnd alleine und im Team. Bloß Befehle müssen Sie keine erteilen.

2. FAHRZEUGSEQUENZEN
Herumstehende Vehikel oder Kampfroboter dürfen Sie per Knopfdruck verwenden, um die Gegner zu überfahren oder mit Raketen zu beschießen.

3. SCHLEICHMISSIONEN
Zum Schleichen gezwungen wird in **Project: Snowblind** niemand. Aber wer mag, kann die Fähigkeit „Unsichtbarkeit" aktivieren, um unbemerkt an den Wachen vorbeizutapsen.





IMMER DRAUF An vielen Stellen in den Levels sind Geschütztürme verteilt, die im Kampf gegen eine Überzahl helfen.



STAHLKOLOSS Sie können dem Gegner herumstehende Vehikel, etwa Mech-Roboter, klauen und sie dann selber steuern.

Freundlicherweise zwingt **Project: Snowblind** nicht zum Einsatz von Hightech-Brimborium: Ob er unsichtbar an den Wachen vorbeihuscht oder lieber den Abzug des Gewehrs durchdrückt, entscheidet immer der Spieler. Keine Mission ist verloren, bloß weil eine Alarmsirene aufheult. Gut so, denn manchmal möchte man einfach nur schießen, anstatt Tasten für Spezialfähigkeiten zu suchen.

Die Aufträge sind vielfältig, beispielsweise: Generäle aus einem Gefängnis befreien, Geschütztürme in einer Militärbasis deaktivieren, Straßenschlachten zwischen Hochhäusern gewinnen. Wo Sie hinmüssen, zeigt ein jederzeit zuschaltbares Radar an.

Immer lohnt es sich, abseits vom Hauptpfad zu wandeln. Regelmäßig führen Lüftungsschächte an kniffligen Stellen vorbei. Oder: Finden Sie doch einen Weg übers Dach. Das spart Munition. Komplex kann man das Level-Design trotz verzweigter Wege nicht nennen: Selbst ein Blinder findet sich in den kompakten Räumen zurecht.

Waffen als Spielzeug

Auch beim Waffenarsenal gilt das Motto: Manchmal ist mehr wirklich mehr und nicht weniger. Jede der 13 Waffen verfügt über einen alternativen Feuer-Modus. Die Schrotflinte verschießt zum Beispiel blaue Sprengladungen, die am Gegner kleben bleiben und nach einigen Sekunden explodieren. Das Scharfschützengewehr infiziert den Feind mit einem Virus, der ihn wild um sich ballern lässt. Und die Energieladungen des Flechette-Gewehrs schwirren durch die Luft und suchen sich ihre Opfer.

So abwechslungsreich die Kanonen auch sind, im Kampf gegen die dumm anstürmenden Gegnermassen ist es völlig wurst, wie Sie vorgehen. **Project: Snowblind** ist kein schwieriges Spiel. Noch nicht mal die eingeschränkte Speicherfunktion (gespeichert wird nur in dafür vorgesehenen Räumen) führt zu Frust – das will was heißen!

Schwache Grafik

Nie schafft es **Project Snowblind**, seine Konsolen-Herkunft zu verleugnen. Dass das Spiel auf der PlayStation 2 entstanden ist, brüllt vor allem die Grafik heraus: Texturen sind blass und verschwommen, Objekte voller Kanten. Unschärfe- und Lichteffekte versuchen vergeblich, die hässlichen Oberflächen zu überspielen.

Auch die Physik-Engine ist technisch meilenweit hinter Spielen wie **Half-Life 2** zurück: Zwar fallen Kisten halbwegs nachvollziehbar, doch bei den Gegnern werden die immer gleichen Animationen abgespielt.

Blöd, dass die Grafik bei einem Ego-Shooter maßgeblich den Spielspaß beeinflusst. Übrig bleibt aber immer noch genug, um eine Empfehlung auszusprechen. (tw)



PROJECT: SNOWBLIND
CA. € 45,- ERHÄLTLICH

THOMAS WEISS



„Der Allrounder unter den Shootern: Snowblind macht alles, aber nichts sehr gut."

Spiele wie **Deus Ex**, **Half-Life 2** und **Far Cry (dt.)** erfinden neu, **Project: Snowblind** verhält sich umgekehrt: Es versucht zu kopieren, wo es nur geht. Herausgekommen ist ein Alles-Shooter, dessen größter Pluspunkt seine Vielseitigkeit ist: Hier gibt es Zeitlupenduelle, Schleicheinsätze, Massenschlachten, Fahrzeuge und Waffen, die wie die Gravity-Gun Objekte ansaugen. Würde man jeden Aspekt einzeln bewerten, es käme nichts Schönes dabei heraus, doch als Gesamtpaket funktioniert der Mischmasch. Dass **Project: Snowblind** schließlich bei der 80 hängen bleibt, daran sind die kurze Spieldauer und die hässliche Grafik schuld.

BENJAMIN BEZOLD



„Die Grafik ist schlecht, das Spiel zu kurz. Und trotzdem hab ich meinen Spaß."

Was **Project: Snowblind** an Eigenständigkeit fehlt, macht es durch den sympathischen Spielablauf wieder gut: In jedem Level kracht es von Anfang bis Ende und Fähigkeiten wie die Bullet Time und die verrückten Waffen lassen die nötige Abwechslung entstehen. Was ich hingegen merkwürdig finde: Es stecken so viele Features im Spiel: Teamkämpfe, Vehikel, Spezialfähigkeiten, Schleich- und Sturmmissionen! Und trotzdem sind geübte Spieler in unter zehn Stunden fertig. Dabei hätte man noch so viele Levels mit Inhalt füllen können, ohne dass es langweilig geworden wäre. Wenigstens gibt es noch den Mehrspieler-Modus.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Crystal Dynamics
Studionote: Befriedigend
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Umfangreiches, witziges Waffenarsenal
- \+ Abwechslung: schleichen, schießen, fahren
- \+ Mehrspieler-Modus bietet viel Abwechslung
- − Schlecht aufgelöste Texturen, klobige Figuren
- − Fehlende Herausforderung, kurze Spieldauer

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Ausreichend (60)
	Sound	Gut (71)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	Gut (78)



Driver 3

Eine Rennspiellegende wird zu Grabe gefahren: Auch auf dem PC stottert der Spielspaßmotor des GTA-Klons gewaltig.

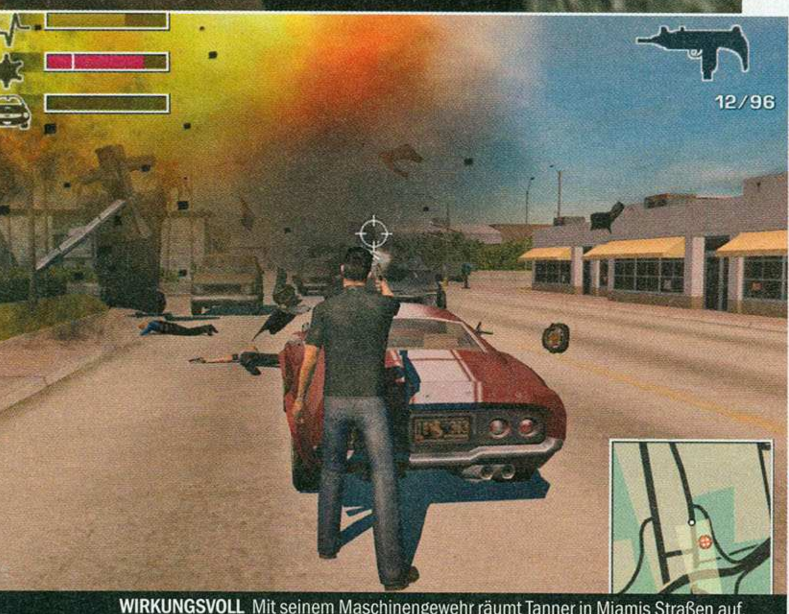
Und dabei haben sich die Entwickler extra viel Zeit gelassen! Satte neun Monate hat es gedauert, bis der enttäuschenden PS2- und Xbox-Fassung die PC-Version folgte. Doch die hat bis auf eine mäßige Bonusmission wenig Neues zu bieten.

Welcome to Miami

Auch im dritten Teil gehen Sie in der Rolle des Undercoveragenten Tanner auf Ganovenjagd. Dieses Mal hat es der skrupellose Cop auf eine Autoschieberbande abgesehen, die in den halbwegs originalgetreu nachgebildeten Metropolen Miami, Nizza und Istanbul ihr Unwesen treibt. Während des 30 Missionen starken Story-Modus klemmen Sie sich hinters Steuer von knapp 70 Fahrzeugen. Von der fetten Stretch-Limo über den schnittigen Sportwagen bis zum wuchtigen LKW ist alles Denkbare vertreten. Wem das nicht genug ist, der schwingt sich auf Motorräder oder peitscht mit einem Speedboat übers Wasser. Sie sind lieber zu Fuß unterwegs? Auch kein Problem – erstmals in der **Driver**-Geschichte dürfen Sie nämlich Ihr Fortbewegungsmittel auch stehen lassen und Action-Missionen mit einem Dutzend Waffen per pedes aus der Verfolger- oder Ego-Perspektive im **GTA**-Stil absolvieren.

Schreckliches Missionsdesign

Zwar sind die Städte frei befahrbar, aber sie wirken dabei keinesfalls so lebendig wie in **GTA Vice City** oder **Need for Speed: Underground 2**. Zweites Manko: Während Sie in **Vice City** mehrere Missionen in beliebiger Reihenfolge ansteuern oder sich gar als Taxler verdingen können, gibt es bei **Driver 3** außer dem auf Dauer langweiligen Umhercruisen nichts zu tun. Schuld ist der lineare Spielablauf, bei dem alle Missionen der Reihe nach angesteuert werden. Die Mehrzahl Ihrer höchstens zehn Minuten dauernden Aufträge besteht aus Verfolgungsjagden über Stock und Stein, bei denen Sie wahlweise an der Stoßstange der Schurken kleben bleiben oder Bösewichte schad-



WIRKUNGSVOLL Mit seinem Maschinengewehr räumt Tanner in Miamis Straßen auf. Stark beschädigte Autos fliegen in die Luft und sind somit komplett zerstörbar.

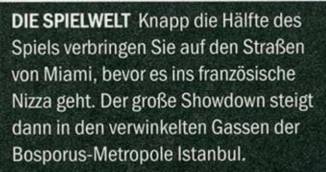


SCHUSS MIT LUSTIG Wer Polizisten attackiert, wird alsbald von einer ganzen Streifenwagen-Armada gejagt. Zu Fuß stellen sich die Ordnungshüter hingegen recht dämlich an.

So spielt sich Driver 3

PC Games zeigt Ihnen, was Sie in der Rolle von Undercoveragent Tanner alles erwartet.






DIE SPIELWELT Knapp die Hälfte des Spiels verbringen Sie auf den Straßen von Miami, bevor es ins französische Nizza geht. Der große Showdown steigt dann in den verwinkelten Gassen der Bosporus-Metropole Istanbul.

DIE STORY Die lineare Hintergrundgeschichte wird in **Driver 3** anhand kurzer Videoclips erzählt. Wer im Optionsmenü die englische Sprachausgabe anwählt, hört die Synchronstimmen von Mickey Rourke, Michael Madsen oder Iggy Pop.

DIE FAHRZEUGE Knapp 70 verschiedene Vehikel stehen zur Auswahl, darunter auch Kräne, Motorräder oder Schnellbote. Im Gegensatz zu den Straßenkreuzern ist die Fahrphysik hier allerdings alles andere als perfekt.

los abhängen sollen. Und das ist trotz überzeugender Fahrphysik frustrierend schwer. Wie bei der Konsolenversion müssen manche Einsätze über 20 Mal gestartet werden, bis man endlich weiß, welche vorgeskriptete Überraschung einen hinter der nächsten Ecke erwartet – und das Spiel mal wieder vorschnell beendet. Zwischenspeichern ist nämlich nicht erlaubt.

Das macht einen rasend!

Ähnlich frustrierend sind Steuerung und Kameraführung. Egal ob Sie mit Gamepad oder Tastatur spielen: Die von **Driver 3** vorgegebenen Einstellungen sind völlig unbrauchbar. Doch sogar bei selbst konfigurierter Steuerung treibt einen das ungenaue Handling sämtlicher Fahrzeuge in den Wahnsinn. Aber auch die Action-Missionen zu Fuß sind eine Zumutung. Aufgrund des zuckeligen Fadenkreuzes ist bei praktisch allen Gegnern exaktes Zielen unmöglich. Noch schlimmer: die ständigen Ruckler. Selbst bei niedrigeren Auflösungen zwingt die kleinste Explosion den stärksten PC in die Knie. Und dabei ist die Konsolen-Grafik alles andere als fortschrittlich. Streckenrandobjekte und Fahrzeuge poppen plötzlich im Hintergrund auf, Explosionen wirken arg künstlich, die Animationen der Fußgänger sind stocksteif und die Stadtkulissen extrem kantig. **GTA Vice City** sah zwar nur unwesentlich besser aus, hat aber auch schon zwei Jahre auf dem Buckel und ist **Driver 3** dennoch in allen Belangen überlegen. (cs)



WUMMS-FALLERA Die Explosionen sehen haargenauso aus wie auf der technisch beschränkten Xbox. Seltsam auch die Aufgabe bei dieser Mission: Fahren Sie mit Vollgas in einen Stapel Benzinfässer und bringen Sie diesen zur Detonation.



DRIVER 3
CA. € 40,-
16. MÄRZ 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Driver 3 kann allenfalls als Rennspiel überzeugen. Die Action-Missionen enttäuschen."

Großflächige Texturen und kantige Autos haben mich auch bei **GTA Vice City** nicht wirklich gestört. Wer sich allerdings die ungenaue Steuerung von **Driver 3** ausgedacht hat, gehört den Rest seines Lebens auf den Drahtesel verbannt. Außerdem lässt sich nirgends die Maussensibilität festlegen, was gerade bei hektischen Feuergefechten gegen mehrere Gegner ungesund ist. Ähnlich schlimm ist das Missionsdesign. Wenn ich beinahe jedem Bösewicht 20 Mal in Folge hinterherfahren muss, hört bei mir der Spaß auf. Dennoch hat auch **Driver 3** seine Stärken: Die Fahrphysik ist allererste Sahne und die Zwischensequenzen angenehm kurzweilig.

BENJAMIN BEZOLD



„Bei dieser lieblosen Konsolenumsetzung kommen selbst Driver-Fans kaum auf ihre Kosten."

Das kommt also dabei heraus, wenn Rennspiel-Profis aus ihrem Vorzeige-Raser einen **GTA**-Klon machen wollen: nichts Halbes und nichts Ganzes. Dabei hatten die Entwickler fast ein ganzes Jahr Zeit, um wenigstens die gröbsten Schnitzer der ebenfalls enttäuschenden PS2- und Xbox-Versionen auszumerzen. Natürlich ist **Driver 3** kein totaler Flop und für erfahrene Rennspieler durchaus einen Blick wert. Denn solange Sie Ihr Auto nicht verlassen, macht die rasante Autojagd durch Miami, Nizza und vor allem das verwinkelte Istanbul Laune. Die Action-Missionen sind allerdings eine einzige Enttäuschung und kommen nicht an **GTA Vice City** heran.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Reflections Interactive
Studionote: Ausreichend
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.600 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Überzeugende Fahrphysik
- + Drei glaubwürdige Städte
- − Veraltete Grafik
- − Mieses Missionsdesign
- − Ungenaue Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
62	Grafik	Ausreichend (64)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Ausreichend (60)
	Mehrspieler	-- (--)

Trackmania Sunrise

Vorsicht, Suchtgefahr: Auch der zweite Teil des knobeligen Action-Rasers ist ein absoluter Zeitfresser. Unser Test verrät, worauf sich nicht nur Trackmaniacs freuen dürfen.

Die Rennspielbaukästen im Vergleich

Trackmania	Trackmania Sunrise
Grafik	
	
Zweckmäßige Optik mit wenig Streckenrandobjekten und teils platten Texturen	Sehr viel detailliertere und bunte Spielwelt. Tolle Lichteffekte; hübsche Hintergründe.
Strecken	
Knapp 50 abwechslungsreiche Rundkurse. Keine automatischen Online-Updates.	Über 100 herausfordernde Kurse. Monatliche Bonus-Packs mit frischen Parcours.
Spielmodi	
Rennen, Puzzle und Survival. Mehrspieler-Duelle via Netzwerk, Internet, Hotseat.	Rennen, Puzzle, Plattform und Crazy. Multiplayer-Modi: Netzwerk, Internet, Hotseat.
Szenarien	
Wald und Wiese, Wüste sowie Schnee mit jeweils einem charakteristischen Auto	Insel, Küste und Bucht mit je einem Auto und spezifischen Streckentypen
Editor	
Bis zu 2.000 verschiedene Objekte für die abgefahrensten Konstruktionen	Vereinfachte Bedienung, umfangreicher als zuvor. Mehr Stunt-Baublöcke.

Nadeo? Nie gehört! Allenfalls dem elitären Zirkel der Sportsegler war die französische Softwareschmiede durch ihre ultrarealistische Segelsimulation **Virtual Skipper** ein Begriff. Bis vor einem Jahr. Dann erschien der innovative Rennspielbaukasten **Trackmania** und hängte PC-Raser reihenweise an die Tacho-Nadel. Dabei war weder die Optik noch die Fahrphysik herausragend – doch die Idee dahinter brillant. Bei der actionreichen Mixtur aus Renn- und Knobelspiel heizen Sie nämlich nicht nur über abwechslungsreiche Rundkurse und vollführen dabei mit Loopings, Schrauben und Sprungschanzen waghalsige Stunts, sondern Sie stampfen auch unter Zeitdruck eigene Rennparcours aus dem Boden. Anschließend klemmen Sie sich selbst hinters Steuer und rasen innerhalb der vorgegebenen Zeit ans Ziel – aufgrund des stetig steigenden Schwierigkeitsgrads ein fesselndes Vergnügen! Zum absoluten Knaller avancierte allerdings der kinderleichte Editor. Mit wenigen Mausklicks lassen sich die abgedrehtesten Strecken kreieren und mit anderen Spielern austauschen. Inzwischen finden Sie im Internet Zehntausende von Parcours zum Download, die zu packenden Online-Rennen einladen.

Das Auge fährt mit

Haargenau dieses Spielkonzept setzt **Sunrise** fort. Es sollte eigentlich ein Add-on werden und längst erschienen sein. Doch der unerwartet große Erfolg und die zahlreichen Wünsche und Ideen

WAGHALSIG Mit Vollgas rasen Sie diese Sprungschanze hinauf, um eine Ebene höher zu landen und weiterzufahren.





STADT-LICH Zwar tummeln sich auch andere Autos auf den Kursen, Sie fahren jedoch stets gegen die Uhr.

HOCH HINAUS Trackmania Sunrise wird aus dieser Verfolger-Perspektive gespielt. Hier sehen Sie einen der zahllosen Sprünge.

der Trackmaniacs ließen die Liste der Erweiterungen immer länger und umfangreicher werden. Deswegen machten die Entwickler aus **Sunrise** gleich ein eigenständiges Spiel und bohrten die vormals triste Optik ordentlich auf. Der neue Look kann zwar nicht mit dem Detailgrad eines **Need for Speed: Underground 2** oder **DTM Race Driver 2** mithalten, überzeugt aber dennoch mit augenschmeichelnden Licht- und Spiegeleffekten bei Sonnenauf- sowie -untergängen. Im Gegensatz zum Vorgänger lohnt jetzt auch ein Blick abseits der Rennstrecke. Entdeckte man bei **Trackmania** lediglich ein paar Büsche, Bäume oder pure Einöde, stimmen nun paradiesische Aussichten über einsame Strände oder malerische Küstenstädte auf den nächsten Urlaub ein.

Anti-Simulation gibt Vollgas

Doch allzu ausgiebig sollten Sie die fantastische Aussicht nicht genießen. Denn das Streckendesign ist nicht nur anspruchsvoller geworden und bestraft kleinste Fahrfehler gnadenlos, sondern die Fahrzeuge sind auch mit neuen Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 900 Stundenkilometern ausgesprochen flott unterwegs. Allerdings gelingt es den Entwicklern nicht einmal annähernd, dieses Tempo realistisch zu vermitteln. Auch sonst ist **Trackmania Sunrise** wie sein Vorgänger die pure Anti-Simulation: Die Fahrphysik entspricht einem ordentlichen Fun-Raser, in der Luft bestimmen Sie mit Gas und Bremse, wie weit Ihr Bolide fliegt, zur Wahl stehen lediglich drei fiktive Fahrzeugtypen, eine Cockpit-Perspektive gibt es nicht und Crashs mit anderen Fahrzeugen sind mangels Kollisionsabfrage nach wie vor unmöglich.

Flotter Dreier

Begleitet von einem coolen Soundtrack, geben Sie in den drei Szenarien „Insel", „Küste" und „Bucht" Gas. Erstgenanntes ist die Heimat des Sportwagens und mit langen Geraden und riesigen Sprüngen ein Eldorado für Extremtempo-Fans. An der Küste brausen Sie mit einem Roadster durch kurvenreiche Ortschaften mit gefährlichen Klippen. „Bucht" hingegen richtet sich an alle Stunt-Freunde: Hinterm Steuer eines Allradfahrzeugs rasen Sie durch Loopings, Schrauben, Halfpipes und springen gar über Häuserdächer.

Ganz schön schwer

Im anspruchsvollen Solospiel warten vier Spielmodi mit über 100 Strecken auf Sie. Neu ist der Plattform-Modus, bei dem Sie unter Zeitdruck und mit einer bestimmten Zahl an Lebenspunkten besonders spektakuläre Strecken mit kniffligen Sprüngen meistern. Den Rennen-Modus kennen eingefleischte Trackmaniacs bereits vom Vorgänger. Nacheinander kämpfen Sie um Meisterschaften, die der Reihe nach mit Bestzeiten freigeschaltet werden. Und das ist diesmal aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades überraschend knifflig. Im Puzzle-Modus basteln Sie zunächst im Editor eine Strecke aus vorgegebenen Bauteilen zusammen, ehe Sie Ihr Vehikel selbst möglichst schnell ins Ziel lenken. Wilde Loopings, extreme Sprünge und waghalsige Stunts verspricht zudem der Crazy-Modus, der erst im Spielverlauf freigeschaltet wird. Am meisten Spaß bringt allerdings auch **Trackmania Sunrise** im Mehrspieler-Modus. Mit bis zu zwölf Rivalen bauen und rasen Sie hier um die Wette. Wem das nicht reicht, der kann mithilfe des erstklassigen Editors eigene Kurse und Meisterschaften erstellen oder von den zahlreichen Fanpages herunterladen. Außerdem versprechen die Entwickler automatische und monatliche Updates mit frischen Strecken. (cs)



TRACKMANIA SUNRISE
CA. € 45,-
27. APRIL 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Schön, schnell, schwer: Trackmania Sunrise fesselt wie sein Vorgänger an den Monitor!"

Wroooouuuuuuuum! 650 Stundenkilometer ... 750 ... 850 ... 950 ... nur noch diese eine Kurve ... geschafft, aber wieder nicht schnell genug! Also gleich noch mal! **Trackmania Sunrise** ist eines der wenigen Rennspiele, bei dem man eine Strecke so lange abfährt, bis man endlich einen neuen Rekord aufgestellt hat. Die Steuerung ist kinderleicht, die Kurse angenehm kurz und es ist immer nachvollziehbar, wo man Sekunden verliert. Wenig nachvollziehbar ist allerdings, warum die Entwickler den Schwierigkeitsgrad massiv angehoben haben. Trackmaniacs dürfte das gefallen, Gelegenheitsraser kommen aber gehörig ins Schwitzen.

JUSTIN STOLZENBERG



„Darf ich vorstellen? Trackmania Sunrise, das wahrscheinlich längste Rennspiel der Welt."

Eins vorweg: Wer mit dem ersten Teil des knobeligen Arcade-Rasers nichts anfangen konnte, wird sich auch für den zweiten Teil nur schwer begeistern können. Keine Kollisionsabfrage, kein Schadensmodell und nur drei Autos – das ist nicht jedermanns Sache. Allerdings: Einen Heidenspaß macht das Ganze trotzdem. Die Grafik sieht lecker aus, die neuen Kurse sind wunderbar vielfältig, der Schwierigkeitsgrad herausfordernd und der Spielumfang dank des Editors und regelmäßigen Track-Nachschubs aus dem Internet gigantisch. Keine Frage: Wer Abwechslung im Rennspiel-Einerlei sucht, wird bei **Trackmania Sunrise** definitiv fündig.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nadeo
Studionote: Sehr gut
Publisher: Koch Media
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/12/12
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

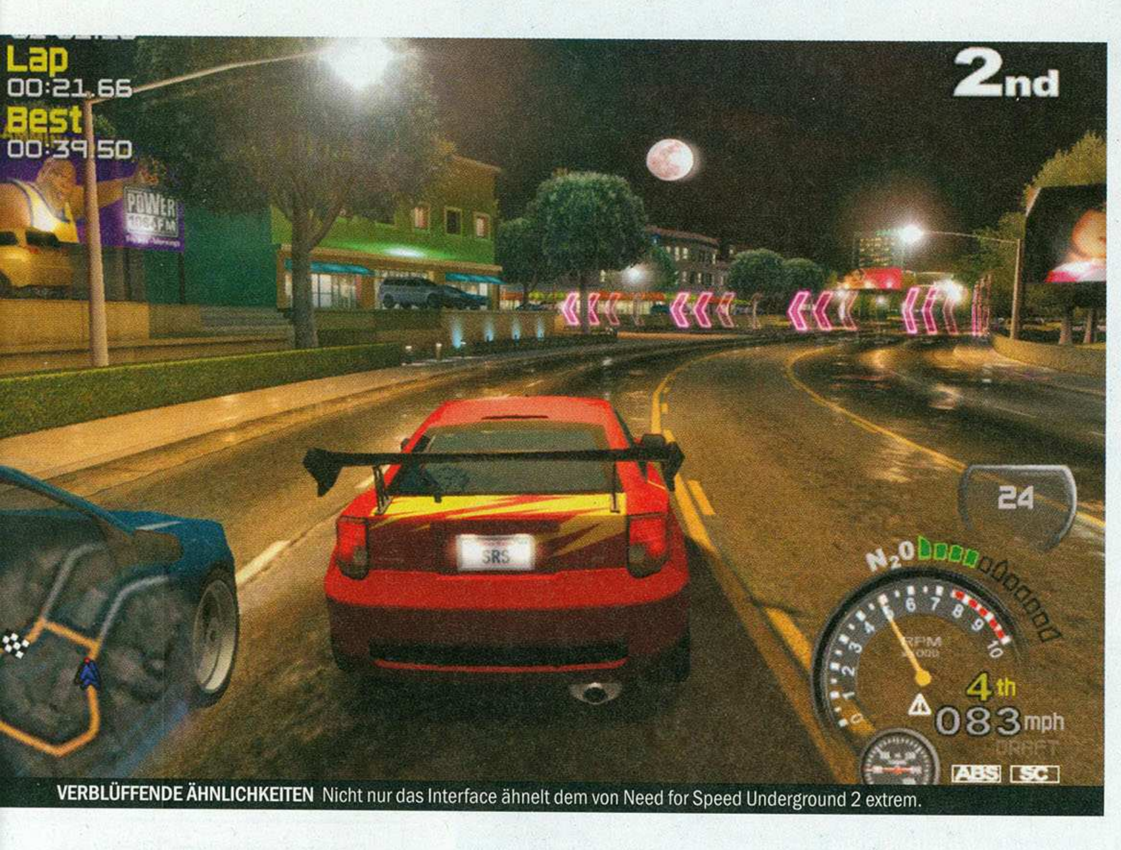
Minimum: 1.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Herausforderndes Streckendesign
- + Erstklassiger Editor
- + Genialer Mehrspieler-Modus
- − Nur drei Fahrzeuge
- − Kollisionen ohne Folgen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Gut (81)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Gut (81)
	Mehrspieler	Gut (89)



VERBLÜFFENDE ÄHNLICHKEITEN Nicht nur das Interface ähnelt dem von Need for Speed Underground 2 extrem.

Street Racing Syndicate

Die bisher dreisteste Kopie von Need for Speed Underground 2 bietet außer halbwegs schönen Grid-Girls wenig Spektakuläres.

Wagen aufmotzen, illegale Straßenrennen fahren und dabei Geld und Mädels abgreifen – das kommt einem seit **Need for Speed Underground** irgendwie bekannt vor. Doch an EAs Referenz-Raser scheitert auch **Street Racing Syndicate**. Dabei hat das freche Plagiat auf den ersten Blick ordentlich Pferdestärken unter der Spielspaß-Motorhaube: Im Fuhrpark stehen 40 lizenzierte Fahrzeuge, Gas geben dürfen Sie in Los Angeles, Philadelphia sowie Miami und alle Wagen lassen sich mit Zubehörteilen namhafter Tuning-Hersteller frisieren. Außerdem macht die Grafik mit hübschen Licht- und Spiegeleffekten einiges her – solange man seinen Renner nicht bewegt. Dann nämlich merkt man dem Arcade-Raser aufgrund dürftiger Weitsicht und schrecklich unscharfer Texturen seine Konsolenherkunft an. Cool: Wie bei **Need for Speed Underground 2** steuern Sie im Karriere-Modus alle Renn-Events in der frei befahrbaren Stadt an. Ärgerlicherweise ist die mäßige L.A.-Nachbildung nicht mal halb so groß wie beim Vorbild und das Streckendesign gähnend langweilig. Gleiches gilt für die anderen Metropolen, die jedoch nur in Online- und Quick-Races verfügbar sind. Noch enttäuschender ist die KI der Gegner, die weder drängeln noch Vollgas fahren und das Spiel damit jeglicher Herausforderung berauben. Einziger Höhepunkt sind somit die Respect-Challenges. Checkpoints abfahren oder durch Kurven driften ist aufgrund der lahmen Streckenführung zwar unspektakulär, dafür schalten Sie hier wenigstens real gefilmte Tanzclips teils sogar ansehnlicher Models frei – ein schwacher Trost. (cs)



◄ **1, 2, 3, OBERKÖRPER FREI** Besonders schnelle Raser werden auch mit billigen Tanzvideos nicht bei der Stange gehalten.

ES WERDE LICHT Im Gegensatz zu Need for Speed: Underground geben Sie auch tagsüber Gas. Billig: der Tapeten-Hintergrund. ►





STREET RACING SYNDICATE
CA. € 20,-
18. MÄRZ 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Ich will fähigere Gegner! So kommen allenfalls Anfänger auf ihre Kosten."

Schöne Frauen und schnelle Autos – bei **Street Racing Syndicate** kommt diese Kombination nur sehr gemählich auf Touren. Zwar ist der Titel eine dreiste Kopie des EA-Bestsellers, wäre für den fairen Preis von 20 Euro aber allemal empfehlenswert – wenn da nicht die ewig gleiche Streckenführung sowie die erschreckend schwachen Computergegner wären. Die sind so langsam unterwegs, dass man selbst dann noch gewinnt, wenn zwischendurch mehrfach die Leitplanke geknutscht wird. Schade, hier wäre mehr drin gewesen.

BENJAMIN BEZOLD



„Bei Street Racing Syndicate tanzen bereits vor Mitternacht die Puppen!"

Normalerweise muss ich nämlich bis zur Geisterstunde warten, damit sich im DSF leicht bekleidete Damen auf frisch gewienerten Ferrari-Motorhauben oder an Reifenstapeln räkeln. So bescheuert es klingt, aber die Respect-Challenges, bei denen Sie um die Gunst diverser Models fahren, sind noch am unterhaltsamsten. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad hier auch lächerlich gering, aber immer noch höher als bei den öden Rennen und Drift-Meisterschaften. Den meisten Spaß bringt allerdings der Mehrspieler-Modus gegen fähigere menschliche Gegner.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Eutechnyx
Studionote: –
Publisher: Namco/Hip Games
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 600 MHz, 128 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + 40 authentische Fahrzeuge
- + Drei frei befahrbare Städte
- – Kantige Konsolenoptik
- – Erschreckend eintönige Rennparcours
- – Lahme Computergegner

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
68	Grafik	Ausreichend (69)
	Sound	Befriedigend (71)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	Befriedigend (73)



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE





vorgestellt von Petra Fröhlich

Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 93

Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- | 92

Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | 90

NEUZUGANG
Empire Earth 2
Schlachtpläne, Citizen-Manager, Beobachtungsfenster – **Empire Earth 2** steckt voller schöner Ideen. Das epische Strategiespiel leidet jedoch unter hardwarehungriger, veralteter Grafik.
Ausgabe: 06/05 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | 87

Dawn of War
Die Solo-Kampagne von **Dawn of War** ist mit nur elf relativ ähnlich aufgebauten Missionen keine Meisterleistung. Dafür sind Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspieler-Modus auf allerhöchstem Niveau.
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- | 85

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich

Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 90

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 89

Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | 87

Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- | 86

Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | 85

STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich

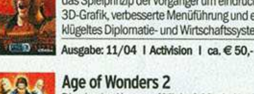


Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | 85

Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 11/04 | Activision | ca. € 50,- | 84



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | 84



Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | 82



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Runden-Strategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | 81



STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

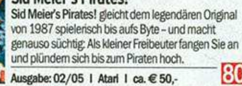
vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, toller 3D-Szenen und des „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- | 90

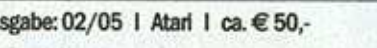
Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- | 89

Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 87

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | 86



Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 50,- | 80



STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE




vorgestellt von Christoph Holowaty



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- | 93

Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 50,- | 86



NEUZUGANG
Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | dtp | ca. € 35,- | 85

Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- | 85



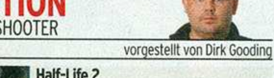

Nexus: The Jupiter Incident
Weltraumschlachten wie im Kino: In **Nexus** lenkt man eine kleine Flotte von Raumschiffen durch optisch beeindruckende Taktik-Gefechte. Spaßig: Zwischen den Missionen kann man seine Schiffe aufrüsten.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi | ca. € 50,- | 82



ACTION
EGO-SHOOTER




vorgestellt von Dirk Gooding



Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | 96

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | 92



Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Gruselfreunde ist der Shooter das Paradies: Angesichts der Non-Stop-Schockeffekte werden sich Ihnen die Nackenhaare aufstellen.
Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 45,- | 90



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | 88



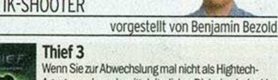
Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.
Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | 86



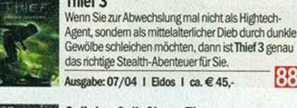
ACTION
TAKTIK-SHOOTER




vorgestellt von Benjamin Bezold



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | 88



Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | ca. € 45,- | 86



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | ca. € 45,- | 84



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | 83



Brothers in Arms
Call of Duty als Taktik-Shooter: In **BiA** lotsen Sie eine Fallschirmjäger-Einheit durch die Normandie und erleben dabei spannende Feuergefechte. Schwächen beim Leveldesign verhindern eine höhere Wertung.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | 81



ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Dirk Gooding

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. **UT 2004 (dt.)** ist der neue Multiplayer-König.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- | 89



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- | 88



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 85

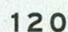


Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | 85



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder im Bomber. Teamspaß pur!
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 83





ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß



GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als GTA 3!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- **91**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- **89**



Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der Prince of Persia-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 45,- **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der Rayman-Macher, hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die optisch ansprechend und gleichzeitig spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- **87**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie Der Pate und Goodfellas stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. Mafia ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon GTA 3 mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat Freelancer zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen Privateer-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von Revelation gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der Mechwarrior-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist Yager aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN



vorgestellt von Benjamin Bezold



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen Eurofighter zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- **88**



Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht Comanche 4 als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt IL-2 leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- **77**

ABENTEUER
ADVENTURES



vorgestellt von Benjamin Bezold



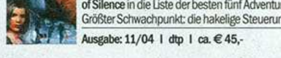
Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **84**



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 40,- **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- **83**



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren The Moment of Silence in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 45,- **81**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE



vorgestellt von Thomas Weiß



Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on Tribunal verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- **91**



Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- **90**

Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 45,- **88**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Thomas Weiß



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel Dungeon Siege zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- **88**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft Diablo 2 aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 13,- **86**



Sacred
Action à la Diablo: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in Sacred allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- **85**



Restricted Area
Wie ein Diablo in der Zukunft: Hier kämpfen vier unterschiedliche Charaktere in einer Cyberpunk-Welt, lösen Quests und bauen nach und nach ihre Fähigkeiten aus. Abwechslungsreich und süchtig machend!
Ausgabe: 11/04 | Vidis | ca. € 45,- **81**

Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: Temple of Elemental Evil kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 45,- **94**

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist Dark Age of Camelot ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- **84**

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu WoW.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 40,- **83**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen Everquest alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- **80**

Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich vom Rest der Online-Rollenspiele mit monatlichen Events ab, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- **79**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Benjamin Bezold



Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle Tiger Woods ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren, neue Spiel-Modi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 **89**

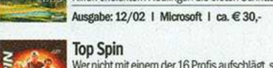


Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Ein Geheimtipp für Sparfüchse.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- **87**





Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte Virtua Tennis zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- **85**





Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- **84**



Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE



vorgestellt von Christian Sauerteig



Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 40,- **90**



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen Pro Evolution Soccer 3 zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- **88**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt FIFA zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an Pro Evolution Soccer 3 vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, **84**

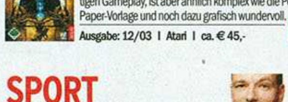


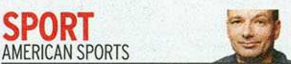
Euro 2004
Meisterschaftsflair total bietet Euro 2004: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **80**



UEFA Champions League 2004-2005
Das offizielle Spiel zur Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs bietet zwar keine Nationalmannschaften und einen geringeren Spielumfang als FIFA 2005, dafür aber einen innovativen Missions-Modus.
Ausgabe: 03/05 | Electronic Arts | ca. € 50, **80**

SPORT
AMERICAN SPORTS







vorgestellt von Heinrich Lehnhardt

NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in NBA Live 2005 variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **90**





Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- **90**

NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich NHL 2004 besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **88**

NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **87**

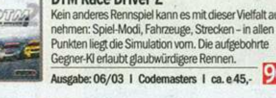
NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in NHL 2005 mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade!
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, **86**

SPORT
MOTORSPORT



vorgestellt von Christian Sauerteig





DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spiel-Modi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. e 45,- **90**



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- **89**

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- **89**



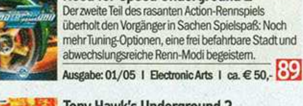
Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so? Colin 4 hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- **88**



GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. GTR simuliert akkurat die FIA-GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- **86**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig



Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Renn-Modi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- **89**



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten Tony Hawk-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- **86**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in Underground vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **86**



Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine Pro Skater-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist Tony Hawk 4 extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- **84**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus Vice City bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- **83**



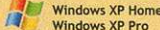
VERSANDFREI*

*Versandkostenfreie Lieferung ab 199,- € (bei Zahlung per Vorkasse)
Bei Zahlung per Nachnahme fallen 9.90 € Versandkosten an.



...garantierte Qualität!

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!



Windows XP Home zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro zzgl. 149,- € inkl. Installation



AMD Athlon 64 3500+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI RS480 M2-IL
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB Radeon X800Pro PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 3xPCI, 1xPCI-Express, SATA, LAN

999.- €

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE
BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE
ASHAMPOO SOFTWAREPAKETE:


Office 2005
VK 69.90€


Privacy Protector Plus
VK 29.99€


MailVirus Blocker
VK 9.99€


SeeYa! 2
VK 19.99€


Aquarium 2.0 Deluxe
VK 12.99€


WinOptimizer Platinum Suite
VK 39.99€


Power Up XP
VK 39.99€


UnInstaller Suite
VK 39.99€


Photo Illuminator 2
VK 49.99€


CD Recording Suite 4
VK 24.99€



PC-KONFIGURATOR

Mit unserem Wunsch-PC Konfigurator können Sie sich Ihren PC nach Ihren eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen schnell und einfach, Online selbst zusammenstellen.

Sie möchten ein anderes Motherboard, mehr Arbeitsspeicher oder ein zusätzliches Laufwerk? Bei uns kein Problem!

Und das immer zu dem besten Preis!



Zertifizierter Bonitrus Trusted Trader in der Gemeinschaft wirtschaftlich geprüfter und zuverlässiger Handelspartner.

MARKEN-SOFTWARE IM GESAMTWERT VON:

337.81 €


(04465) 944-0

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

SACRED: UNDERWORLD
Neue Gegnertypen

Könnt ihr nicht ein paar Tipps zu den neuen Monstern im Add-on zu Sacred geben?

ANDREAS

Stefan Weiß: Die Entwickler des Add-ons haben uns freundlicherweise einige handfeste Infos zu den verschiedenen Gegnertypen zukommen lassen, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen:

1. **Glorbfresser** bekommen pro gefressenen Glorb Erfahrungspunkte. Dadurch können sie sogar in der Stufe aufsteigen. Wer nicht aufpasst, d. h. die Biester nicht schnell erledigt oder gezielt deren Opfer vorher vernichtet, kann unter Umständen Probleme bekommen.
2. Die **Dämonenfürsten (Subkari)** spezialisieren sich auf eine Schadensart, mit der sie auch nur schwer verwundbar sind. Wenn ein Subkari anfängt, beschwörend die Arme zu bewegen, erzeugt er einen Flächenangriff, der dem Drachenfeuer in nichts nachsteht.
3. **Fetzer** sind leicht reizbare Dämonen, die am besten einzeln bekämpft werden. In Rage versetzt (zum Beispiel durch Rundumschuss oder Flächenzauber), werden sie deutlich schneller und schlagen härter zu.
4. **Gehirnfüßler** bekämpfen Sie am besten immer zuerst aus der Ferne – die Biester saugen die Kampfenergien der Helden ab, sodass diese keine Zauber oder Spezialattacken mehr wirken können.
5. **Dryaden** sind extrem beweglich und furchtbare Fernkämpfer, allerdings können sie nur wenig Schaden verkraften. Fernangriffe und Sprünge sind ein Trumpf, den Sie tunlichst ausspielen sollten.
6. Die **Druiden** im Dryadenwald zaubern von Zeit zu Zeit schädliche Bodenranken – halten Sie daher immer die Augen offen und wechseln Sie zügig die Position, sonst ist der Überlebensbonus schnell weg.
7. **Terrorsprinter** sind eigentlich keine schwierigen Gegner, allerdings können ihre Magier eine Aura zaubern (erkennbar an den lilafarbenen Zacken am Boden), wodurch die übrigen Terrorsprinter sehr viel stärker werden. Daher gilt: Immer zuerst die Magier vernichten, sobald sie in Sichtweite sind.
8. **Neophystis**, den Höllenschmied, kann man direkt vernichten, ohne seine Quest zu lösen. Dies ist allerdings nicht ratsam, da er nach erfolgreichem Abschluss der Quest zum nützlichen Schmied für Ihren Helden wird.

BROTHERS IN ARMS
Kein Zielwasser

Ich glaube es einfach nicht: Schon zu Beginn der Kampagne komme ich nicht klar, da ich ohne Fadenkreuz einfach nichts treffe. Ich verschanze mich hinter Mauern und feuere auf die Gegner, was das Zeug hält – ohne Erfolg. Was mache ich bloß falsch?

CARSTEN

Dirk Gooding: Bedenken Sie stets, dass **Brothers in Arms** kein normaler Shooter ist. Sprich: Die Waffen im Spiel sind gar nicht dafür ausgelegt, über größere Entfernungen punktgenau zu treffen. Entscheidend ist, den Teams die taktisch richtigen Befehle zu geben. Während eine Gruppe die Gegner mit Sperrfeuer belegt, arbeiten Sie sich mit dem Rest über die Flanken vor, um die feindlichen Soldaten von der Seite oder hinterrücks zu attackieren. Je näher Sie an die Gegner herankommen, um so besser. Zielen Sie am besten ausschließlich mit Kimme und Korn und feuern Sie, wenn möglich, aus der Hocke. Die hintere Kamera-Ansicht ist für die Schusswechsel gänzlich ungeeignet, wenn Sie ohne Fadenkreuz spielen.

DIE SIMS 2
Konsole öffnen

Um die Cheats einzugeben, gibt es ja die Tastenkombination „Strg", „Umschalt" und „C". Damit soll die Konsole geöffnet werden. Leider funktioniert das nicht bei mir.

JENS

SACRED: UNDERWORLD



SCHILDBÜRGER Geduckt hinter seinem Schild ist der stämmige Zwerg gerade dabei, einen Dämon auszuschalten.

BROTHERS IN ARMS



ANVISIERT Wenn Sie über Ihre Gegner triumphieren wollen, müssen Sie das Spielprinzip auch korrekt umsetzen.

Petra Fröhlich: Einige Spielerinnen und Spieler haben uns von diesem Problem berichtet. Den Betroffenen hilft folgender Trick: Drücken Sie beide **„Strg"**-Tasten gleichzeitig und halten Sie die Tasten gedrückt. Jetzt lassen Sie eine der beiden Tasten los und drücken dann die **„Umschalt"**- und die **„C"**-Taste. Jetzt sollte sich die Konsole öffnen.

ACT OF WAR
Ordensvergabe

1. Es gibt im Spiel ja Orden für besondere Leistungen. Was sind die Voraussetzungen, um diese Orden zu erhalten. 2. Warum stimmen einige Tastaturbefehle nicht?

PETER

Christian Sauerteig: 1. Publisher Atari hat hierzu eine kleine Übersicht veröffentlicht, die wir natürlich gerne weitergeben.

Tank Killer Badge: Vierzig Landfahrzeuge müssen in einem Spiel zerstört werden.
Good Conduct Medal: Der Spieler darf keine eigenen Einheiten absichtlich zerstören.
Purple Heart: Falls der Spieler innerhalb von sechs Minuten verliert oder aufgibt.
Infantry Instructor Badge: Es müssen mindestens 80 Infanterie-Einheiten in einem Spiel ausgebildet werden.
Air Medal: Es müssen mindestens 20 Flugzeuge in einem Spiel gebaut werden.
WMD Citation: Mindestens zehn taktische Waffen müssen in einem Spiel von Ihnen abgefeuert werden.
SDI Citation: Mindestens fünf Superwaffen müssen vom Spieler in einem Match abgefangen worden sein.
Superior Defense Service Medal: Sie müssen in einem Spiel mindestens zwanzig Türme errichtet haben.

2. Atari hat diesbezüglich schon Fehler eingeräumt, die korrekten Tastaturbefehle finden Sie aber in der Liesmich-Datei des Spiels.

SPELLFORCE: SOTP
Die Eisernen der Wachfeste

Ständig strömen neue Einheiten der Eisernen aus den Höhleneingängen. Gibt es keinen Trick, um etwas dagegen zu tun?

HANNES

Thomas Weiß: Wenn Sie über ein starkes Heer verfügen, marschieren Sie damit schnellstens nach Westen. Hinter dem sich öffnenden Tor tritt Ihnen ein Seelenschmied entgegen. Sobald dieser erledigt ist, versiegt auch der Nachschub der Eisernen. Wem das zu mühselig ist, der postiert einfach Einheiten oder überflüssige Arbeiter in einen Höhleneingang, nachdem er freigeräumt wurde. Dadurch „besetzte"

Stolperstein des Monats

Silent Hunter 3: Tipps für Landratten und Auffrischungskurs für altgediente „Kaleuns"

Lange mussten Seebären und Periskop-Fans warten, bis endlich mit Silent Hunter 3 wieder Jagd auf gegnerische Schiffe gemacht werden konnte. Sind Sie auch etwas aus der Übung? Dann folgen Sie den Ratschlägen unseres Oberstleutnants zur See a. D., Florian Weidhase.

Wie komme ich mit dem U-Boot in eine ideale Schussposition, um die Pötte aufs Korn zu nehmen?

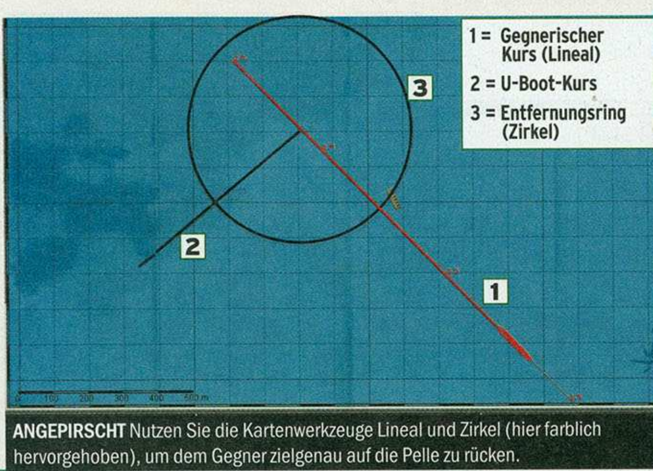
NIKLAS

Auf der Seekarte gibt es nützliche Hilfsmittel, die Ihnen helfen, das Ziel optimal anzusteuern. Prinzipiell sollten Sie Ihr Boot querab zum Gegner positionieren. Um die optimale Schussposition zu erreichen, müssen Sie vor dem Ziel sein – sprich, es muss Ihnen entgegenkommen. Wenn dies nicht der Fall ist, müssen Sie das Ziel möglichst unentdeckt an der Oberfläche oder ab 1943 mit Schnorchel getaucht überholen.
1. Zeichnen Sie mit dem Lineal den Kurs des Ziels auf der Seekarte ein. Kleine Korrekturen können Sie mit dem Linealwerkzeug machen, indem Sie die Endpunkte anklicken und verschieben.
2. Legen Sie den eigenen Kurs so, dass Sie im 90°-Winkel auf den Gegnerkurs zufahren.
3. Um in der richtigen Distanz zu landen, ziehen Sie am Schnittpunkt der Kurslinien einen Entfernungsring mit dem Zirkel-Werkzeug auf. Die abgemessene Entfernung sollte 300 bis 400 Meter betragen.
4. Ideal ist es, wenn Sie lange vor dem Gegner die gewünschte Position erreichen und dieser quasi wie in der Schießbude direkt vor Ihnen entlangfährt. Jetzt heißt es nur noch: warten und Seerohr nur kurz zeigen. Wäre doch schade, wenn man Sie entdeckt, bevor Sie zum Schuss kommen.

Warum muss man bei einigen Schiffen mehrere Treffer landen, bevor sie schließlich sinken?

HOLGER

Fast jedes Schiff kann mit einem einzelnen, gezielten Torpedotreffer versenkt werden. Wird dabei aber nur die Hülle getroffen, dringt zwar Wasser ins anvisierte Ziel ein, zum Sinken muss das aber noch lange nicht reichen. So kann ein großer Frachter nach drei Torpedotreffern zwar manövrierunfähig im Wasser liegen, wird aber nicht sinken. Mit unserem Tipp zielen Sie genauer und erhöhen Ihre Effizienz enorm:
1. Die optimale Schussposition für Ihr U-Boot ist genau querab zum Ziel und idealerweise in einer Entfernung von 300 bis 500 Metern auf Seerohrtiefe und ohne Fahrt.
2. Schalten Sie das Ziel auf und fluten Sie schon mal das Torpedorohr (Q-Taste), um beim späteren Abschuss keine Verzögerung zu haben.
3. Besonders bei Tag und ruhiger See ziehen Sie das Seerohr ein und orientieren sich am Lauschkontakt.
4. Wenn das Ziel fast genau querab liegt (das heißt, es ist bei 340° oder 20°, je nachdem, aus welcher Richtung es kommt), schalten Sie das Ziel wieder auf.
5. Wenn Sie auf dem Notizblock in der Seerohr-Ansicht auf „Schiff" klicken, öffnet sich das Erkennungshandbuch direkt auf der richtigen Seite.
6. Sobald die Schussposition optimal ist, werden im Erkennungshandbuch einzelne Abteilungen des Ziels angezeigt. Mit einem Klick auf die entsprechende Zielregion stellt der Waffenoffizier den Torpedo so ein, dass er das anvisierte Segment in der richtigen Tiefe trifft. Natürlich sollten Sie einen Torpedospezialisten mit möglichst viel Erfahrung auf den Stuhl des Waffenoffiziers setzen.
7. Bei Schiffen mit großem Maschinenraum ist dies das Primärziel. Ob Sie es nun glauben oder nicht: Bei einem direkten Treffer ist selbst ein C3-Cargo hinüber, der ansonsten gerne drei Torpedos wegsteckt. Bei großen Tankern ist der Maschinenraum klein – hier ist der Kiel das bessere Ziel. Bricht der Kiel, so bricht auch das Schiff. Sollten Sie ein großes Kriegsschiff vors Rohr bekommen, sind natürlich die Munitionslager das Hauptziel.



ANGEPIRSCHT Nutzen Sie die Kartenwerkzeuge Lineal und Zirkel (hier farblich hervorgehoben), um dem Gegner zielgenau auf die Pelle zu rücken.



TREFFSICHER Wenn der Winkel stimmt, können Sie über das Erkennungsbuch einzelne Sektionen (hier farblich markiert) torpedieren.



EHRENVOLL Nicht nur die Einheiten tragen Rangabzeichen, auch Sie als Spieler werden mit Orden belohnt, wenn Sie gut spielen.



ANLEITUNG Entpacken Sie die Karten in dem unten angegebenen Verzeichnis, sonst findet Half-Life die Dateien nicht.



ZUM SCHIESSEN Wer Star Wars: Episode 1 gut kennt, wird angesichts der Raketenwagen in der schimmernden Ebene schmunzeln.

Spawnpunkte werden glücklicherweise nicht mit neuen Eisernen bestückt. Falls Sie dafür Arbeiter einsetzen, denken Sie daran, nicht die Schaltfläche für unbeschäftigte Arbeiter zu benutzen, um neue Baustellen zu besetzen, sonst machen Sie die Höhleneingänge wieder für die Eisernen zugänglich.

HALF-LIFE 2
Wohin mit Mappacks?

Ich habe versucht, Deathmatch-Mappacks für Half-Life 2 zu installieren. Der Download war kein Problem, jetzt weiß ich aber nicht, wohin die Dateien gehören.

THORSTEN

Ansgar Steidle: In der Regel liegen die Dateien gepackt vor. Entpacken Sie die Dateien und kopieren die entstandenen Ordner (Maps, Models etc.) in das Verzeichnis Steam\SteamApps\DeinProfilname\half-life 2 deathmatch\hl2mp\. Achten Sie unbedingt auch auf etwaige Readme-Dateien. Einige Dateien werden auch in schon bestehende Ordner des Spiels entpackt. Wer auf Nummer sicher gehen will, legt sich am besten Sicherheitskopien der entsprechenden Ordner an.

WORLD OF WARCRAFT
Eastereggs

Ich habe davon gehört, dass es irgendwo eine Persiflage auf die Pod-Racer aus Star Wars: Episode 1 geben soll. Ist da etwas dran oder ist das nur ein Gerücht?

NORMAN

Stefan Weiß: Es gibt tatsächlich die erwähnten Fahrzeuge. Blizzard hat mit Humor nicht gespart und jede Menge solcher Eastereggs eingebaut. Was die „Pod Racer" angeht: Besuchen Sie mit Ihrer Figur doch mal die Region „Die schimmernde Ebene". Ziemlich in der Mitte des Gebietes liegt die Raketenwagenrennstrecke der Goblins. Das Areal erinnert übrigens stark an die großen Salzseen in Utah/USA, auf deren Kruste die Dragster-Rennen ausgetragen werden. Die lustigen Fahrzeuge in **WoW** ähneln vom Aufbau her tatsächlich den Rennmaschinen aus **Episode 1**. Im Goblinlager gibt es auch gleich noch ein Easteregg zu entdecken: Ein Zwerg namens Kravel Koalbeard bietet Ihnen eine Quest an, bei der Sie einem gewissen Hemet Nesingwary eine Sendung überbringen sollen. Wenn Sie die Buchstaben etwas umstellen, wird klar, dass damit kein Geringerer als Ernest Hemingway gemeint ist, Sie wissen schon – der Schreiberling, der uns unter anderem den alten Mann und das Meer vermachte und gerne mal den einen oder anderen Schluck Absinth zu sich nahm. Apropos Meer: Wenn Sie an der Küste von Darkshore unterwegs sind, sollten Sie den Angler Gubber Blump in der Nähe des Piers von Auberdine aufsuchen. Kenner des erfolgreichen Filmstreifens **Forrest Gump** werden an der Questbeschreibung „Meeresfrüchte" ihre helle Freude haben, da man unweigerlich an den herrlichen Vortrag über Bubba-Gump-Shrimps erinnert wird. Noch eine bekannte Figur, diesmal aus der deutschen Geschichte, finden Sie an der Zeppelinstation in Undercity. Der Zeppelinmeister Hin Denburg verrichtet dort seinen Dienst.

Tipps & Cheats

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Öffnen Sie im Spielverzeichnis im Ordner „**\System**" die Datei „**bia.ini**" mit einem Texteditor. Ändern Sie die Zahl hinter dem gezeigten Wert folgendermaßen:
[Engine.Console]
ConsoleKey=**66**

Speichern Sie die Datei. Rechtsklicken Sie darauf, wählen Sie „**Eigenschaften**" und setzen Sie ein Häkchen bei „**Schreibgeschützt**". Per „**B**"-Taste öffnen Sie die Kommandozeile, x ersetzen Sie durch einen Zahlenwert.

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit ein/aus
behindview 0/1	Beobachterperspektive aus/ein
ghost	Unverwundbarkeit, Flug-Modus, durch Wände gehen
fly	Flug-Modus
walk	Ghost oder Fly ausschalten
loaded	Waffen und Munition
allammo	Volle Munition
viewself	Egoperspektive
freeCamera 0/1	Freie Kamera aus/an
godAll	Komplettes Team unverwundbar an/aus
slomo x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen (Standard: 1)
shot	Screenshot erstellen
fov x	Blickwinkel x
killpawns	Team und entdeckte Einheiten verschwinden
playersonly	Computercharaktere einfrieren ein/aus
setgravity x	Gravitation einstellen

ACT OF WAR

Drücken Sie im laufenden Spiel die „**Eingabetaste**" und geben Sie dort die unten aufgeführten Kommandos ein, damit Sie die jeweilige Belohnung einheimsen können:

Cheat	Wirkung
blackhawkdown	SA-12-SAM
bringoutthedead	Krankenwagen
coolihaveanewcar	CIA-Van
coolimthepresident	US-Präsident
duckhunt	Fliegende Ente
fortknox	1.000 $
greenjelly	Britischer Polizist
keyholemaster	Karte aufdecken
motherrussia	Russischer T-80-Panzer
swatatyourorders	SWAT-Polizist
yeepeekaye	Bombe auf Bildausschnitt
ymca	US-Polizist

SCRAPLAND

Öffnen Sie mit „**Strg-^**" die Konsole. Achten Sie bei der Eingabe der Cheats auf die genaue Schreibweise. Ersetzen Sie **x** durch eine beliebige Zahl.

Cheat	Wirkung
/god	Unverwundbarkeit
/speed x	Spielgeschwindigkeit x
/free	Freie Kamera an/aus
/stop	Pause
/go	Pause beenden
/Scrap.SetMoney x	x Geld erhalten

AURORA WATCHING

Benutzen Sie Ihren PDA und drücken Sie „**G-0**" (eine Null!). Folgende Codes funktionieren dann:

Code	Wirkung
3815	Unverwundbarkeit
8745	Volle Gesundheit
0132	Doppelte Medikit-Wirkung
7018	Alle Gadgets
6422	Doppelter Schutz
8700	Alle Waffen
8249	Unbegrenzte Munition
7663	Doppelter Schaden
4394	Trefferquote 100%
2733	Gegner blind
1554	Gegner taub
0926	Lautlose Bewegung

Sacred: Underworld

Das Tor zur Unterwelt ist aufgebrochen und offenbart die unendlichen Tiefen der Hölle. Mit dämonischer Macht oder dem waffentechnischen Genie eines Zwergs finden sich nun zwei Helden ein, die sich furchtlos dem abgrundtief Bösen stellen. Tretet ein in die Unterwelt von Ancaria ...

Neue Charaktere

Die Dämonin

1. Ihre Kampfkünste unterteilen sich in Höllenmagie und Dämonenformen. Diese regenerieren unabhängig voneinander und können daher abwechselnd eingesetzt werden.
2. Die Magie der Dämonin ist meist unterstützender Natur und weniger für direkte Angriffe auf einzelne Gegner geeignet. Feinde werden geschwächt oder indirekt angegriffen oder die Dämonin verstärkt. Beispielsweise können Sie als Giftdämon „Tentakel" einsetzen, um eine ganze Gegnergruppe schneller zu dezimieren.
3. Ihre Angriffsstärke steigert die Dämonin mit weiteren Auren: „Höllenkraft" hebt den verursachten Schaden generell an, während der „Ruf des Todes" seine Schadenssteigerung aus den Seelen besiegter Feinde zieht – je mehr Gegner Sie auf diese Weise beseitigen, desto stärker wird die Aura.
4. Starke Gegner kann die Dämonin mit „Höllenfurcht" und dem „Chor der Hölle" schwächen. Ersteres senkt die Verteidigung und Angriffsstärke der Gegner, Letzteres verlangsamt und schädigt sie.
5. Als Unterstützungszauber nutzt die Dämonin „Flammenwächter" und „Höllendiskus". Der Diskus greift als mobiler Begleiter Gegner an, der „Flammenwächter" dient als stationäres Verteidigungsgeschütz.
6. Achten Sie darauf: Jeder Dämonenform ist genau ein Spezialangriff zugeordnet, der nur in dieser Form ausgelöst werden kann.
7. Mit den unterschiedlichen Dämonenformen können Sie Schaden auf die Schwächen Ihrer Gegner konzentrieren oder eine spezielle Resistenz verstärken. Diese Verbesserungen kann die Dämonin auch auf Verbündete anwenden (interessant für Multiplayer).
8. Als Flugdämon müssen Sie den Countdown beachten: Wenn die Dämonin nicht rechtzeitig landen kann, nimmt sie Schaden oder kann gar sterben. Im Flug betäubt sie ganze Gegnergruppen per „Sturzflug" für einige Sekunden.
9. Die Dämonin verschreckt normale Menschen und hat als einzige Figur nicht die Fertigkeit „Handel". Wenn sie ihre Friedfertigkeit durch viele erledigte Aufträge unter Beweis gestellt hat, fliehen die Zivilisten wenigstens nicht mehr bei ihrem Anblick.

Der Zwerg

1. Er beherrscht normale Kampfkünste und Zwergentechniken. Diese regenerieren unabhängig voneinander und können daher abwechselnd eingesetzt werden.
2. Altbekannte Kampfkünste wirken wie bei allen anderen Charakteren: „Harter Schlag" gegen einzelne Gegner, die „Attacke" ist eine Schlagserie gegen Gegner mit niedrigen Resistenzen, der „Rundumschlag" ist effizient gegen ganze Gegnergruppen.
3. Mit Zweihandwaffen beherrscht der kleine Kämpfer zwei besonders effektive Techniken: „Wucht" macht Flächenschaden, „Abschlag" benutzt einen Gegner als Geschoss und verschafft so dem Zwerg Luft.
4. Ein Zwerg im „Kriegsrausch" wird zum Berserker, der schneller und kräftiger zuschlägt. Der „Kriegsschrei" ist besonders für den Multiplayer-Modus geeignet, da er sowohl Angriff als auch Verteidigung für Verbündete steigert.
5. Für einige Zwergentechniken benötigen Sie eine Kanone: Mit dem „Flammenwerfer" befreit man sich sehr effektiv von Gegnergruppen. Die Fertigkeit „Kanonenschuss" wirkt hart und direkt, während die „Mörsergranate" auch über Hindernisse schießt.
6. „Zwergenstahl" schneidet durch physische Rüstungen wie Butter, während „Zwergenpanzer" zusätzliche Resistenzen gibt.
7. „Gier" erhöht die Chance auf besondere Gegenstände, kostet aber Verteidigung. Lohnt sich besonders gegen Bossgegner, sollte allerdings erst kurz vor deren Ableben ausgelöst werden.
8. Mit „Tretmine" schädigt man die Gegner sogar, während man vor ihnen flieht.
9. Ab Stufe 20 kann der Zwerg „Schmiedekunst" erlernen. Im Inventarmenü steht Ihnen jederzeit ein Amboss zum Bearbeiten von Gegenständen zur Verfügung. Zudem beherrscht er eine einzigartige Schmiedekunst.

Profi-Tipps

Sacred nach eigenen Wünschen konfigurieren

In der Datei „settings.cfg" des Sacred-Underworld-Ordners lassen sich per Texteditor viele Einstellungen vornehmen:
1. Um die Startskills der Charaktere bei Spielbeginn selbst zu wählen, setzen Sie in der Zeile DEFAULT_SKILLS die 1 auf 0.
2. COMBINE_SLOTS – Ändern Sie den Wert von 0 auf 1, damit können Sie den Waffenslots je eine Kampfkunst zuordnen; es genügt dann, lediglich den entsprechenden Slot umzuschalten, um zum Beispiel mit der Zweihandaxt immer die Fähigkeit „Harter Schlag" auszuführen.
3. WARNING_LEVEL: 25 – Sinkt der eigene Lebenswert unter diesen Prozentsatz, wird vom Spieler-Icon eine optische Warnmeldung ausgelöst, die Sie rechtzeitig daran erinnert, Heiltränke zu trinken. Extratipp: Setzen Sie diesen Wert besser auf 40 herauf, da einige Monster mit einem Schlag mehr als 25 % der Lebenspunkte abziehen können.
4. Es gibt zwei Möglichkeiten, Erdbebeneffekte abzustellen. Ändern Sie den Wert in der Zeile SCREEN_QUAKE von 1 auf 0, das schaltet das Beben des Bildschirms



BRUCHPILOT Der Zwerg wird nahtlos in die Kampagne des Hauptspiels von Sacred eingepasst. Eine Notlandung bringt ihn nach Ancaria.



BESTANDSAUFNAHME Im Laufe des Spiels erlernt der Zwerg weitere Kampfkünste. Seine wohl mächtigste Waffe ist das Kanonenrohr auf dem Rücken.

ab. Um im Multiplayer-Modus das Beben fremder Kampfkünste zu ignorieren, reicht es, die Grafikdetails zu reduzieren.
5. Wenn Sie nicht die Güte der Gegenstände interessiert, sondern nur die Frage, ob der eigene Charakter sie tragen kann, ändern Sie den Wert in der Zeile UNIQUE_COLOR von 1 auf 0. Daraufhin erscheinen alle charakterspezifischen Gegenstände in der Farbe der jeweiligen Charakterklasse.
6. Wenn Sie die Heiltrankleiste am unteren Bildschirmrand stört, können Sie sie mit einer kleinen Änderung ausblenden. Hierzu einfach in der Zeile SHOWPOTIONS den Wert von 1 auf 0 umsetzen.

Ladescreens

Individuelle Ladescreens lassen sich folgendermaßen erstellen: einfach eine beliebige Bitmap-Datei im Format 1.024x768 in LoadingUW01.bmp oder LoadingUW00.bmp umbenennen, anschließend in den Ordner „Sacred Underworld\pak\" kopieren und die gleichnamige Datei dort überschreiben. Alternativ lässt sich auch das ursprüngliche Logo bearbeiten.

Änderungen der Kampagne

Wiedersehen in Ancaria

1. Viele Quests wurden ausgetauscht: Es gibt insgesamt mehr als 70 neue Quests. Wer viele Aufträge erledigt, bekommt im Einzelspieler-Modus manchmal ein Set-Teil als Zusatzbelohnung. Es lohnt sich daher, noch einmal von vorne anzufangen.
2. Alle Charaktere können jetzt ihre Startfertigkeiten frei wählen. Auch „Reiten" und „Fernkampf" wurde stark überarbeitet, sodass mit den alten Charakteren mehrere neue Aufbaumöglichkeiten bestehen.
3. Meiden Sie zunächst Drachen. Diese sind jetzt extrem zäh – sie gewinnen Erfahrung durch das Töten von Helden und können dadurch sogar in der Stufe steigen. Wenn Sie sich mit diesen Biestern anlegen wollen, benötigen Sie einen gut gerüsteten Helden.
4. Runen können ebenso eingeschmiedet werden wie Ringe und Amulette, sie erhöhen den Skill der Rune, aber bei geringeren Regenerationskosten. Außerdem bescheren sie zusätzliche Unique-Boni.
5. Die Chance auf neue Runen sinkt, je mehr man davon bereits eingelesen hat. Runen in Inventar oder Kiste werden dafür auch berechnet, aber schwächer. Ein Zauberkundiger tut anfangs gut daran, einige Runen einzuschmieden, anstatt sie zu lernen.
6. „Harter Schlag", „Attacke" und „Rundumschlag" sind universale Fähigkeiten. Wer eine charakterfremde Rune dieser Art einschmiedet, erhält trotzdem deren Bonus auf die Kampfkunst.
7. Lähmungs- und Verlangsamungssprüche wirken sich auf die Stufen der Gegner aus, die Anforderungen steigen mit dem Schwierigkeitsgrad. Daher müssen diese Sprüche regelmäßig ausgebaut werden, um sie effektiv zu halten.
8. Wenn Sie die Maus über einen angreifbaren Gegner halten, erscheint ein Infobalken, der den Level des Widersachers, die verbliebene Lebensenergie, die Hauptresistenzen und – falls vorhanden – die Gegnerklasse anzeigt. Das erleichtert den Kampf enorm.
9. Der untote Drache bei Khorad-Nur entpuppt sich bei dieser Anzeige als Untoter – also wirken gegen ihn keine Sondereigenschaften gegen Drachen! Sie erkennen anhand der Anzeige auch, dass das Schuppentier gegen Feuerschaden anfällig ist.
10. Die goldene Regel: Bei jedem Kampf immer die Anzeige des verursachten Schadens im Auge behalten. Sobald Sie deutlich weniger Schaden machen als gewöhnlich, sind Sie auf einen Gegner getroffen, der gegen den augenblicklichen Angriff besonders resistent ist. Lösung: sofort auf Alternativwaffe oder -spruch wechseln oder sich zurückziehen.
11. Riesenspinnen spucken Gift, dem Sie möglichst ausweichen sollten. Falls Sie einen hochgelevelten Charakter mit hoher Giftresistenz benutzen, können Sie diese Warnung allerdings ignorieren.
12. Bei Gegnergruppen empfiehlt sich: nach Möglichkeit zunächst die Fernkämpfer ausschalten. Größere Mengen an Schützen mähen die meisten Helden schnell nieder, falls sie nicht Sonderschutz gegen Fernkämpfer besitzen. Auch unterstützende Magier sind lästig; wird man versteinert oder mit Ranken festgehalten, helfen noch Sprünge oder Teleportation als Notnagel.
13. Schwarze Reiter sind extrem schnell und umkreisen schießend den Helden. Ohne zielsuchende oder flächendeckende Angriffe lockt man sie besser in Engstellen, um sie zu stellen und zu vernichten.
14. Um den Gegner im Endkampf überhaupt zu verletzen, müssen Sie zuerst die lästigen Priester in der Mitte des Altarraums aus dem Weg räumen und deren Seelen freisetzen. Jede Seele ist ein Power-up, sodass Sie für kurze Zeit Schaden beim Bossgegner verursachen können.
15. Einladung zum „Grillfest": Sie wollen also doch unbedingt Ihren Überlebensbonus gegen eine spezielle Erfahrung und die Chance auf gute Gegenstände verwetten? Nun gut, Drache ist nicht gleich Drache, ein Eisdrache ist mit Magie, ein Sumpfdrache mit Gift kaum verwundbar. Die jeweils umstehenden Kleinmonster sollten Sie zuerst beseitigen, bevor Sie sich an den Hauptgegner, den Drachen, wagen. Man kann gut erkennen, wann ein Drache zum Feuerspucken ansetzt. In diesem Fall geben Sie erst einmal tüchtig Fersengeld. Wer nicht den Nahkampf sucht, muss in Bewegung bleiben, sonst ist es schnell vorbei mit dem Heldenleben. Beim Kampf in der Gruppe gilt: nur niemanden sterben lassen, denn ein möglicher Levelaufstieg des Gegners füllt auch die Lebenspunkte des Drachen wieder auf.

Set-Gegenstände für die neuen Charaktere

1. Der Zwerg hat einige interessante Sets: „Fafnirs Segen" verbessert Handeln und Schmieden, mit dem vollständigen Set kann man Gegenstände ohne Händler „versilbern". „Walberans Eile" erhöht die Höchstgeschwindigkeit, was für den „Zwangsfußgänger" recht hilfreich ist.
2. Die Dämonin braucht mit „Gaias Hilfe" keine Vergiftung mehr zu fürchten. „Minos Urteil" erhöht ihren Schaden gegen Dämonen und richtet fliehende Gegner sofort hin. Viel Spaß beim Suchen der wertvollen Gegenstände! (sw , ss ,pl)



FEUERTAUFE Der Höllendiskus attackiert absolut selbstständig die umstehenden Monster – ein wirklich großer Vorteil der Dämonin.



AB INS GRÜNE Setzen Sie die Gestalten der Kämpferin taktisch geschickt ein. Der Giftdämon schränkt Monster kurzzeitig in ihren Bewegungen und Fähigkeiten ein.

Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre

Wilde Campus-Jahre brechen an: Das erste Add-on für Die Sims 2 bringt das College-Leben direkt zu Ihnen nach Hause. Die nachfolgenden Tipps geben Ihnen einen kurzen Überblick über das, was Sie erwartet.

Endlich zur Universität

Die Studenten

Prinzipiell haben Sie zwei Möglichkeiten, einen Sim auf das College zu schicken. Zum einen können Sie den Teenager einer bereits existierenden Familie auf das Universitätsgelände ziehen lassen. Er wird dann von einem Elternteil in den neuen Lebensabschnitt „Junger Erwachsener" entlassen. Zum anderen haben Sie die Option, sich auf dem College-Gelände selbst einen Studenten zu erstellen. Mit diesem können Sie anschließend sofort in die wilden Campus-Jahre starten.

Vorbereitungsphase

Wenn Sie einen bereits gespeicherten Teenager an die Uni schicken wollen, bringt dies einige Vorteile. Charaktere, die „gelernt haben, zu lernen", werden es dort leichter haben. Denn Sie haben ja bereits einige Fähigkeitspunkte und gerade deshalb ist es ratsam, dem Sim noch im Teenager-Alter viele Pünktchen anzutrainieren. Dies erspart Ihnen sehr viel Zeit und Arbeit beim Lernen. Ebenso spielt die Laufbahn des Charakters eine große Rolle. Ein Sim mit der Laufbahn „Wissen" hat von Grund auf den Wunsch, sich zu verbessern, ein Charakter mit der Laufbahn „Ruf" hingegen neigt eher dazu, sich bei Professoren beliebt zu machen.

Bewerbungsphase

Hat Ihr Sim genügend gute Noten und Fähigkeitspunkte gesammelt, sollte er sich vor seinem Auszug telefonisch für eines der vielen Stipendien bewerben: das Hochbegabtenstipendium für Einser-Schüler, die „Extraterrestrische Wiedergutmachung" für Sims, die in ihrem Leben bereits von Außerirdischen entführt wurden, oder ein Stipendium für verwaiste Kids. Tipp: Maximieren Sie eine Fähigkeit, um ein zusätzliches Stipendium zu erhalten (Sportstipendium für die maximale Anzahl der Körperpunkte.)

Anfangsphase

Zu Beginn Ihrer College-Karriere sollten Sie ein Hauptfach wählen. Durch Anklicken der verschiedenen Studienrichtungen finden Sie die wichtigsten Fähigkeiten und optimalen Berufsbilder zu diesem Studium. Achten Sie bei Ihrer Wahl genau darauf, welche Fähigkeiten Ihr Sim bereits besitzt – dies erleichtert ihm das Lernen und verkleinert den Aufwand für das entsprechende Fach.

Drei verschiedene College-Landschaften

Sie haben die Möglichkeit, jeder der drei Nachbarschaften eines der Uni-Gelände anzuschließen. Jede dieser drei Landschaften verfügt dann über verschiedene Unterhaltungsmöglichkeiten, etwa Studentenvereine/-zentren, eine Bibliothek, Cafés und Ähnliches. Jedoch gibt es zwischen den verschiedenen Colleges auch einen Unterschied: Die Akademie Le Tour verfügt als Einzige über keine Studentenverbindungen, als Ausgleich aber über mehr eigene Wohnmöglichkeiten.

Die Unterkünfte

Die Studentenwohnheime

Da Ihr Teenager vermutlich anfangs noch über sehr wenig Simoleons verfügt, ist es sinnvoll, ihn in eines der Studentenwohnheime einziehen zu lassen. Nach der Auswahl eines freien Zimmers erscheint das Bild Ihres Sim an der Außenseite der Tür. Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, das Zimmer abzusperren, sodass Ihr Charakter sich auch mal ungestört vom stressigen Alltag erholen kann. Eine zweckmäßige Einrichtung reicht völlig aus: ein Bett, einen Schreibtisch mit Stuhl, eventuell einen PC und ein Bücherregal. So genannte Gemeinschaftsräume machen es Ihrem Sim sehr einfach, neue Freundschaften zu schließen, und tragen so zu guter Stimmung bei. Dabei ist auch für das leibliche Wohl gesorgt, denn die Sims werden – bis auf einige wenige Nachtstunden – rund um die Uhr mit Essen versorgt, was wiederum Zeit spart.

Eine WG gründen

Wem das Leben in einem Studentenwohnheim zu unpersönlich ist, hat die Möglichkeit, seinen Charakter in ein bereits besetztes Haus einziehen zu lassen. Zu diesem Zweck verschieben Sie Ihren Sim auf das gewünschte Grundstück und wählen „Haushalte zusammenführen" und schon ist eine neue Wohngemeinschaft gegründet. Aber sehen Sie Ihre Mitbewohner lieber vorher an!

Das eigene Heim

Verfügt Ihr Sim über das nötige Kleingeld, kann er sich ein eigenes Domizil zulegen. Ob nun ein kleines Häuschen oder eine große Residenz, hier hat Ihr Sim endlich die nötige Ruhe, um sich mit aller Gelassenheit seinem Studium zu widmen.

Die Studentenverbindungen

Eine weitere Möglichkeit der Unterkunft ist eine Studentenverbindung. In diese speziellen Gebäude können Sie Ihren Sim jedoch nicht einfach einziehen lassen, hier müssen Sie Ihre Überzeugungskraft spielen lassen. Reden Sie mit den richtigen Leuten und greifen Sie anschließend zum Telefon, um sich der entsprechenden Verbindung anzubieten. Nach kurzer Zeit stürmen die Verbindungsmitglieder in Togen das Haus und schon beginnt der Aufnahmeritus. Nun es an Ihnen, die Mitglieder in kürzester Zeit von Ihnen zu überzeugen. Halten Sie sich mit einem einzelnen Mitglied dabei nur so lange wie nötig auf, um keine Zeit zu verschwenden, denn jeder Einzelne ist wichtig. Sollten Sie jedoch in keiner der bereits existierenden Studentenverbindungen Anschluss finden, können Sie immer noch selbst eine eigene gründen.

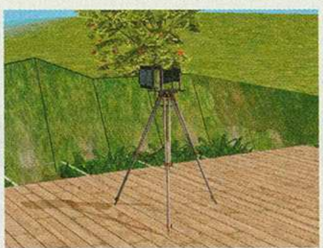
Die geheime Verbindung

Schicken Sie Ihren Sim doch mal in die Bibliothek oder das Café. Dort werden Sie Leuten in schwarzen Jacken begegnen, auf denen ein Wappen abgebildet ist. Freunden Sie sich mit zwei bis drei dieser Sims richtig gut an und nach einiger Zeit werden Sie von den Mitgliedern dieser „Geheimen Verbindung" abgeholt, eventuell in Handschellen. Sie werden dann direkt in Ihr Haus gebracht, das sich nicht auf dem Campus-Gelände befindet. Dort stehen Ihnen Laufbahn-/Karrieregegenstände wie die Gelddruckmaschine zur Verfügung. Ebenso können Sie sich dort in den College-Computer einhacken, um Ihre Noten zu frisieren.

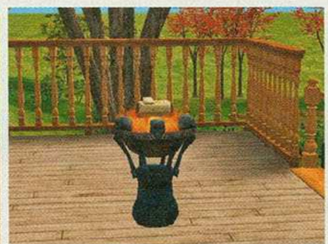
Die 4 neuen Karrierebelohnungen



LAGANAPHYLLIS SIMNOVORII Sim fressende Pflanze. Macht Lebenselixier.



ANTIKE KAMERA FIAT LUX Macht tolle Bilder verschiedener Einstellungen.



DRAHT ZUR HÖLLE Ermöglicht Ihnen für Geld, tote Sims wieder zu erwecken.



DR. FRANK STEIN CHRIURGIESTATION Verändern Sie das Aussehen Ihrer Sims.

S

Das Leben auf dem Uni- Gelände

Das Studium

Insgesamt haben Sie die Wahl zwischen elf verschiedenen Studienfächern. Jeder dieser Studiengänge umfasst vier Jahre. Ein Jahr besteht aus zwei Semestern, jedes Semester wiederum aus drei Tagen. Anschließend gibt es einen fünfstündigen Countdown bis zur Abschlussprüfung, an der Ihr Sim unbedingt topfit teilnehmen sollte.

Erfolgreiches Lernen

In jedem Semester muss sich Ihr Sim eine Semesterarbeit, Hausarbeiten, Recherchen und Fähigkeitspunkte erarbeiten. Hierbei sollten Sie sehr genau auf die Schwerpunkte der einzelnen Studienfächer achten. Zusätzlich Erleichterung verschafft natürlich ein gutes Verhältnis zu den entsprechenden Professoren. Allerdings sollten Sie nicht vergessen, Ihren Sim stets gut gelaunt zum Unterricht zu schicken.

Woher mit den Simoleons ?

Während des Studiums hat Ihr Sim verschiedene Möglichkeiten, an Geld zu gelangen. Er hat die Möglichkeit, kleine Nebenjobs anzunehmen, um sich etwas Taschengeld dazuzuverdienen. Hierzu pendeln Sie einfach mit dem Taxi über das Uni-Gelände und lösen anschließend einen anderen Sim bei seiner Arbeit ab. Als weitere Einnahmequelle bietet sich das Musizieren in der Öffentlichkeit an; benutzen Sie eines der neuen Musikinstrumente (Bass, Schlagzeug usw.) und hoffen Sie auf sehr viel Trinkgeld. Jedoch gibt es hier die gleiche qualitative Einschränkung wie beim Verkauf eigener Gemälde. Deshalb achten Sie auf Ihre Kreativitätspunkte. Die beste Möglichkeit, um an Geld zu kommen, sind indes schlichtweg gute Noten – je besser der Notendurchschnitt Ihres Sims nach der Abschlussprüfung ist, desto mehr Geld gibt es.

Freizeitgestaltung

Auch Ihre Sims haben ein Recht auf Spaß und Unterhaltung. Zum Glück gibt es davon jede Menge in **Wilde Campus-Jahre**. Laden Sie Freunde zu sich ein und schmeißen Sie eine ganz ausgefallene Themenparty. Spielen Sie mit dem neuen Poll-Tisch, machen Sie eine Kissenschlacht oder bewerfen Sie sich gegenseitig mit Wasserbomben. Spielen Sie anderen Sims Streiche, mit denen Ihr Sim für Furore sorgen wird. Flitzen Sie nackt über den Campus, kippen Sie Waschmittel in den großen Springbrunnen oder lösen Sie aus Spaß einfach nur mal die Sprinkleranlage eines Gebäudes aus. Alles frei nach dem Motto: „Ein bisschen Spaß muss sein".

Spielerneuerungen

Erweiterung der Wunschanzeige

Auch das Wünsche-System wurde erweitert: So wird nach dem ersten Jahr an der Universität ein zusätzlicher Wunsch-Slot freigeschaltet. Nach zwei weiteren Semestern darf ein zweiter Wunsch festgesetzt werden. Wieder ein Jahr später haben Sie die einmalige Chance, die Laufbahn Ihres Sims zu ändern. Wenn auch das vierte Jahr erfolgreich beendet wurde, kommt der sechste Wunsch-Slot und somit auch die vier neuen Karrieren hinzu (Naturwissenschaft, Künstler, Paranormal und Show-Business).

Das Lebensziel

Ebenfalls neu: Jeder Sim hat nun ein Lebensziel. Dies ist ein äußerst schwer erfüllbarer Wunsch, der es dem Sim ermöglicht, für den Rest seines Lebens den Platin-Status behalten zu dürfen. Dieser Wunsch ist abhängig von der jeweiligen Laufbahn Ihres Sims. Familienmenschen haben andere Vorstellungen von Glück als ruhmgesteuerte Sims, die in erster Linie das große Geld verführt.

Der Einflussbalken

Dieser befindet sich neben der Laufbahnanzeige Ihres Charakters. Damit können Sie andere Sims überreden, beispielsweise die Seminararbeit für Sie zu schreiben. Die maximale Zahl der zu erreichenden Einflusspunkte ist durch die Anzahl der Freunde Ihres Sims begrenzt. Um die Leiste dann anschließend zu erhöhen, müssen Sie Ihrem Sim die blau umrandeten Wünsche erfüllen, denn ausschließlich diese geben zusätzliche Einflusspunkte. Allerdings kostet Sie eine Überredung jedes Mal ein paar dieser kostbaren Pünktchen, je nachdem wie groß der Gefallen ist. (sr)

Die vier neuen Karrieren von Die Wilden Campus-Jahre

Die folgende Job-Liste liefert Ihnen den Überblick, auf welcher Stufe der Karriereleiter Sie sich gerade befinden.

NATURWISSENSCHAFT	Rattenhüter	Algenjäger	Muschelbändiger	Kotmeister	Bodenprüfer	Strauchdieb	Tierlinguist	Züchter unnatürlicher Kreuzungen	Dinosaurier-Kloner	Öko-Guru
Gehalt + Bonus	352	483 +966	672+1.344	787+1.574	945+1.890	1.134+2.268	1.344+2.688	1.554+3.108	2.283+4.566	10.497+20.994
Mechanik	0	1	2	2	4	6	6	7	9	10
Sauberkeit	0	1	2	3	5	6	6	7	8	8
Körper	0	1	3	4	5	5	5	5	6	8
Logik	0	0	0	0	1	3	6	8	10	10
Freunde	0	0	0	1	2	4	6	8	10	12

KÜNSTLER	Leinwand-Spanner	Straßenkünstler	Souvenir-Schnitzer	Comic-Zeichner	Hochzeitsfotograf	Kunstfälscher	Modefotograf	Gefeierter Wandmaler	Konzeptkünstler	Visionär
Gehalt + Bonus	231	357+714	483+966	630+1.260	808+1.616	1.339+2.678	1.785+3.750	2.232+4.464	2.625+5250	4.549+9.098
Kreativität	0	1	3	4	5	5	6	7	9	10
Mechanik	0	0	2	3	4	5	6	7	8	8
Kochen	0	0	0	1	2	3	3	3	5	6
Charisma	0	0	0	0	3	4	6	7	7	7
Freunde	0	0	1	2	4	5	8	9	10	13

PARANORMAL	Psycho-Onkel	Verschwörungstheoretiker	Tarotkarten-Leser	Hypnotiseur	Medium	Wünschelrutengänger	Polizeipsychologe	UFO- Forscher	Exorzist	Sektenführer
Gehalt + Bonus	252	375+750	525+1.050	672+1.344	840+1.680	1.092+2.184	1.386+2.772	2.100+4.200	2.494+4.988	4.725+9.450
Charisma	0	1	2	3	3	3	4	5	6	10
Kreativität	0	2	4	5	5	6	7	7	8	10
Sauberkeit	0	0	0	0	1	3	6	7	8	9
Kochen	0	0	0	0	1	3	4	4	5	7
Freunde	0	0	1	2	4	6	8	9	10	13

SHOWBUSINESS	Testbild-Ersatz	Körper-Double	Kleindarsteller	Werbedarsteller	Zeichentrick-Sprecher	Nebendarsteller	Broadway-Star	Hauptdarsteller	Blockbuster-Regisseur	Ikone
Gehalt + Bonus	420	577+1.154	714+1.428	861+1.722	1.008+2.016	1.155+2.310	1.312+2.624	2.205+4.410	3.051+6.102	5.022+10.044
Körper	0	1	2	3	3	5	7	10	10	10
Charisma	0	1	2	3	4	5	6	7	9	10
Logik	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6
Kreativität	0	0	0	0	2	3	4	5	7	9
Freunde	0	0	0	1	3	5	7	9	11	14

Stronghold 2

„Der Feind kommt! Auf die Wälle!" – der Ruf schallt häufig von den Zinnen, und ehe Sie sichs versehen, geht Ihre liebevoll gebastelte Burg in Rauch auf. Feuern Sie Ihren Berater, hier bekommen Sie handfeste Tipps.

Bautipps

▮ Für gewöhnlich stehen Sie schon von Beginn einer Mission an unter Zeitdruck, da in der Ferne bereits die nächste Invasionsarmee anrückt oder der Termin der geforderten Rohstofflieferung knapp gewählt ist. Für eine sofort effektiv arbeitende Wirtschaft ohne Zeitverlust platzieren Sie zunächst so viele Gebäude wie möglich im Pause-Modus, so weit eben das Startmaterial reicht, und lassen dann erst das Spiel anlaufen.

▮ Halten Sie die Bevölkerungszahl in der Startphase niedrig; ein neues Haus bedeutet zusätzliche acht hungrige Mäuler, die Sie stopfen müssen. Solange sich Bauern am Feuer wärmen, haben Sie genug Arbeitskräfte und über Überschuss freut sich höchstens Ihr Militär. Mit Häuserabreißen werden Sie die Tagediebe auch nicht los. Höchstens wenn die Stimmung gewaltig den Bach runtergeht, sinkt die Bevölkerungszahl.

▮ Luxusspeisen, etwa von Schweinefarmen oder Fischteichen, lohnen sich nur in Zusammenhang mit einer Burgküche. Die damit abgehaltenen Festmähler bringen Ihnen Ehre, nicht aber volle Bäuche für Ihre Bauern. Diese Betriebe können also warten, bis Ihnen die zusätzliche Ehre etwas bringt.

▮ Achten Sie auf kurze Wege. Bauen Sie Vorratslager klug in der Nähe der wichtigen Ressourcen. Ihre Lieferanten kommen übrigens fast überall durch, auch wenn die Gebäude sehr eng stehen.

▮ Nutzen Sie die Umgebung wie dichte Wälder oder Berge als natürliche Begrenzung Ihrer Burg. Das spart eine Menge Material und Zeit. Zudem kommen Feinde nicht mal mit Belagerungsmaschinen an den Hindernissen vorbei.

▮ Für den Anfang genügt eine einfache Mauer, Hauptsache Sie haben erst mal Schutz vor wilden Tieren und kleinen Überfällen. Die Wälle verbreitern Sie anschließend nach Gutdünken oder ersetzen sie durch hochwertige Steinmauern.

▮ Stellen Sie erst im Nachhinein Jauchegruben, Wachposten und Falknerstände auf. Sie sehen an den Misthaufen und Symbolen, wo die Dienste vonnöten sind. Bei nur auf gut Glück gebauten Ständen kann es passieren, dass die Entfernung zum Einsatzort um wenige Meter zu groß ist und die Bevölkerung deshalb trotzdem sauer wird. Sehr ärgerlich für Sie, da Sie noch ein zweites Gebäude zimmern müssen.

▮ Die Masse macht's: Egal ob Kämpfer oder Betriebe, wenn Sie vorankommen wollen, hilft nur klotzen. Vier Sägegruben sollten es schon sein, drei Jäger und zwei Obstplantagen sind gerade mal Grundausstattung. Ergänzen Sie den Speiseplan später nach Belieben mit Obst, Käse und Brot. Das bringt Ihnen ob der Vielfalt der Speisen einen Ehrenbonus. Der Überschuss hilft, die Laune in schweren Zeiten zu heben, oder wird in Bares umgesetzt.

Allgemeine Tipps

Steuern? Nein danke!

Eine Schatzkammer bringt Ihnen auch etwas, wenn Sie genug Geld haben und keine Steuern erheben wollen. Ein murrendes Volk erfreut sich daran, dass ein Finanzamt zwar da ist, es aber keinen müden Taler kostet. Solange Sie keinen probaten Ausgleich für den Steuerfrust haben, sollten Sie ohnehin nicht in die Taschen der Arbeiter greifen.

Denken Sie an die Zukunft

Sie behalten Burgen und manchmal sogar Soldaten sowie Ressourcen über mehrere Missionen. Platzieren Sie daher Farmen und Handwerksbetriebe klug, sodass Erweiterungen möglich sind, um dem gestiegenen Bedarf gerecht zu werden. Bringen Sie zudem alles auf Vordermann, bevor Sie den Level abschließen. Dann haben Sie einen unbeschwerten Start im nächsten Level.

Vorsicht mit den Aufgaben!

Erfüllte Ziele lösen nicht selten eine vorgegebene Aktion aus. Speichern Sie vorher ab, sonst erwischt der Gegner Ihre Verteidigung womöglich mit runtergelassener Hose. Sollten Sie nicht weiterkommen, probieren Sie bei mehreren Zielen aus, ob eine andere Reihenfolge hilfreich ist.

Was muss ich bei neuen Ländereien beachten?

Haben Sie eine ehemals feindliche Burg übernommen, kontrollieren Sie die Einstellungen von wichtigen Gebäuden wie der Schatzkammer und dem Kornspeicher. Teilweise haben diese nämlich aberwitzige Vorgaben, und ehe Sie sichs versehen, erzürnen die Bauern. Überprüfen Sie bei eingenommenen Dörfern, ob der Fuhrmannsposten weiterhin zur feindlichen Burg liefert. Reisen Sie ihn im Zweifelsfall ab, es entsteht automatisch ein neuer, sodass Sie neue Lieferrouten zuweisen können. Gleiches gilt, wenn Sie Lieferaufträge an Ihren Speicher ändern wollen. Klappt's nicht, muss der Radiergummi ran.

Was fange ich mit der Ehre an?

Ein paar Punkte brauchen Sie für Ihre Armee. Von überschüssigen Ehrepunkten kaufen Sie Ländereien und lassen sich beliefern. Das bringt Sie schneller voran, als selbst noch mehr Handwerk anzusiedeln. Die Handelsrouten sollten Sie allerdings schützen, schon ein paar Wölfe bringen den Lieferverkehr zum Erliegen.



EIN-MANN-ARMEE Gänzlich unbewachte Dörfer können schon mit einem Soldaten übernommen werden. Stellen sie wenigstens ein paar Wächter auf.



SPASSBREMSE Ist der Kornspeicher erst mal weg, verdünnisiert sich das niedere Volk fluchtartig auf Nimmerwiedersehen. Truppennachschub gibt's dann keinen mehr.

Der Markt
Schauen Sie nach, was Sie dort veräußern können, bevor Sie exzessiv Waren herstellen, die Sie sonst nicht brauchen – das ist von Mission zu Mission unterschiedlich.

So rüsten Sie auf

Wie bekomme ich schnell eine Streitmacht?
Neue Soldaten können Sie um so schneller rekrutieren, je mehr zusätzliche Gehöfte Sie hinstellen. Sobald die Wirtschaft brummt, bauen Sie die Siedlung entsprechend aus.

Wie kann ich meine Burg besser befestigen?
Sichern Sie den Zugang zu Türmen und Aufgängen in Ihrer Burg mit Fallen ab. Falls der Feind durchbricht, kommt er nicht auf die Mauern, ohne vorher beträchtlich Federn zu lassen. Zudem holen Sie mehr Zeit für Ihre Bogenschützen raus, bis diese in den Nahkampf übergehen müssen. Ebenfalls gut wirken Gruben vor dem Bergfried. Und mit Steinen ausgestattet, mischen selbst die sonst untätigen Nahkämpfer bei der Verteidigung gleich mit.

Die beste Verteidigung: Türme
Die Reichweite von Geschützen und Bögen ist beträchtlich größer, wenn diese eine erhöhte Position einnehmen. Bringen Sie möglichst viele Ihrer Schützen in Türmen unter, das stoppt fast jeden Angreifer noch vor den Mauern.

Eine Frage der Taktik

▮ Kommandieren Sie Bogenschützen nicht zu weit vor. Solange die Truppen in Bewegung sind, können sie nicht schießen. Benutzen Sie den „Halt"-Befehl, falls sich unverhofft Gegner nähern, und warten Sie ab.

▮ Die Schützen sind wesentlich nützlicher als die langsamen Infanteristen. Das Zahlenverhältnis Bogenschützen zu Lanzenträgern sollte deshalb mindestens 2:1 betragen, wobei die Speerkämpfer meist nur absichern, nicht aber selbst losstürmen.

▮ Katapulte haben eine größere Reichweite als Bogenschützen, solange die Schützen nicht auf hohen Türmen stehen. Suchen Sie sich eine schlecht bewachte Ecke und fahren Sie gemächlich darauf zu. Gegen die gefährlichen Ballisten haben Sie den Vorteil, dass die Kugeln höher fliegen. Stellen Sie sich ziemlich dicht an eine Mauer, dort schießen Sie drüber, können aber nicht getroffen werden.

▮ Geschütze können Sie auch kurz vor dem Schuss noch richtig ausrichten. Die Kriegsmaschinen greifen nicht selbsttätig auftauchende Ziele an und beschießen ständig eine einmal zugewiesene Stelle – auch wenn dort inzwischen eigene Truppen stehen!

▮ Da Ihre Truppen nie die Formation halten, wird es im Schlachtengetümmel schnell unübersichtlich. Nutzen Sie häufig die Pausetaste, dann haben Sie genug Zeit, den richtigen Leuten die gewünschten Aufgaben zuzuweisen. Zudem sollten Sie die Armee zumindest in Nah-, Fernkämpfer und Belagerungsmaschinen aufteilen, also entsprechend Gruppenzahlen zuweisen.

▮ Auf freiem Feld lassen Sie nach Möglichkeit den Gegner kommen. Das ist immer besser, als selbst die Initiative zu ergreifen. Eine Hand voll Lanzenträger spielt dann die Vorhut und lockt die Widersacher an. Wirklich wunderbar funktioniert die Taktik an Engpässen wie Brücken oder im Moor, durch das Leute nur langsam vorankommen.

▮ Lassen Sie Ihren Burgherrn nur in den ersten drei Missionen kämpfen, soweit nötig. Danach stellen Sie ihn lieber mit ein paar Leibwächtern in die Burg. Zu groß ist die Gefahr, dass er irgendwo im Schlachtengetümmel untergeht und das Spiel unverhofft verloren ist.

▮ Die Burg selbst lässt sich nicht direkt angreifen. Schicken Sie Nahkämpfer hinein, um den Bösewicht mit seinen Schergen zu stellen. Die Schurken verziehen sich gerne auf das Dach ihrer Festung. In dem Fall stellen Sie ein paar Bogenschützen davor – das klappt leider nicht immer.

▮ Die Leiternträger und Feuerwagen sind verdammt fix, aber leicht verwundbar. Bieten Sie den Verteidigern daher ein anderes Ziel an und schicken Sie mehrere Wagen mit verschiedenen Zielen gleichzeitig los.

▮ Gebäude halten wenig aus und es lässt sich im Nachhinein nicht nachvollziehen, was anstelle des Schutthaufens vorher da war. Gerade Banditen eilen oft schnurstracks an Ihren Soldaten vorbei, um Kleinholz zu machen. Haben Sie ein Auge auf die Burschen und dirigieren Sie Ihre Kämpfer gegebenenfalls in deren Weg. Das wichtigste Gebäude dabei ist der Kornspeicher, ohne den Sie auf einen Schlag alle Lebensmittel los sind – da rutscht die Laune der Bauern ganz schnell in den Keller. Umgekehrt ist das für Ihren Angriff ein lohnenswertes Ziel.

▮ Auch einfache Bogenschützen können gegen Ritter Schaden anrichten. Nötig sind dazu lediglich die billig zu erstehenden Kohlepfannen. Die steigern die Effektivität der Pfeile beträchtlich und lassen sich an jedem Turm anbringen.

Mission: Der Bulle an der Grenze

Was brauche ich zuerst?
Errichten Sie Ihre Siedlung dicht bei den Steinvorkommen und ziehen Sie den Wehrgang auch um diese Produktionsstätten. Es streifen Dutzende Wölfe und Räuber durch die Wälder, die mit Vorliebe die Minenarbeiter stören. Eine geschlossene Mauer – egal wie simpel sie auch geartet ist – hat daher absolute Priorität, alles andere kann warten.

Eine Streitmacht ausbilden
Gegen Ihre Feinde führen Sie zum ersten Mal eine große Streitmacht ins Feld. Planen Sie das mit ein; genügend Holz und mindestens acht Waffenhersteller sind Pflicht. Bilden Sie fortlaufend aus und ziehen Sie erst los, wenn Sie viele Einheiten haben. Kleinere Trupps werden nicht mal mit den Wölfen fertig.

Wie bekomme ich schnell genügend Material?
Sämtliche Dörfer auf der Karte sind neutral und gehören gegen läppische 100 Ehre Ihnen.

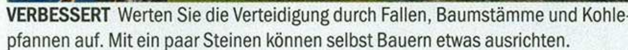


BRANDGEFÄHRLICH Die Feuerwagen richten beträchtlichen Schaden an, sind aber für eigene Truppen nicht ungefährlich. Zu leicht gehen sie vorzeitig in Flammen auf.



ROBIN HOOD Die Beförderung erlaubt es Ihnen, diese schnuckeligen Türme zu bauen. Damit setzen Sie den Männern mit den grünen Kapuzen gefahrlos zu.





VERBESSERT Werten Sie die Verteidigung durch Fallen, Baumstämme und Kohlepfannen auf. Mit ein paar Steinen können selbst Bauern etwas ausrichten.



HUNGRIG Die Wölfe überfallen regelmäßig den Steinbruch. Schützen Sie die Arbeiter mit einer Mauer, da Sie sonst nicht genug Steine für die Burg bekommen.

Die für Schützen und weitere Ländereien erforderlichen Punkte liefert eine Burgküche. Von den gelieferten Lebensmitteln bleibt ein großer Überschuss übrig, den Sie verhökern oder für weitere Siedler verwenden. Sicher sind die Lieferwege allerdings erst, wenn die Wölfe und Räuber weg sind. Dafür müssen Sie keine Soldaten an die Flaggen stellen.

Wie gehe ich vor?

Bei diesem Szenario spielt die Reihenfolge der Ziele eine entscheidende Rolle, da Sie durch jeden erfolgreich abgeschlossenen Auftrag ein Ereignis auslösen.

1. Das erste langfristige Ziel ist die Befreiung der Mönche. Es werden übrigens nicht weniger, solange Sie das vorgegebenen Zeitlimit einhalten. Planen Sie für die Rettungsaktion zumindest 30 Bogenschützen und 20 Lanzenträger ein, wobei die nur die Fernkämpfer angreifen und die Nahkämpfer absichern. Als Belohnung werden Sie befördert und können von nun an neue Gebäude errichten, die Ihnen das Leben wesentlich erleichtern. Die hinzugekommene Kirche ist die einzige Ausnahme, denn ohne Kerzen keine Messe.

2. Als Nächstes müssen die Vogelfreien dran glauben. Stellen Sie möglichst dicht an deren Lager zwei von den neuen Steintürmen auf, setzen Sie ein paar Bogenschützen drauf und sichern Sie unten mit Fußvolk ab. Die Flugweite der Pfeile reicht bis ins Lager der Banditen, die Sie so automatisch nach und nach dezimieren. Nach einiger Zeit marschieren Ihre Truppen ein, kümmern sich um den Rest und verwüsten den Unterschlupf. Damit haben die Kämpfer freie Bahn zur Belagerung und Ihre Ländereien werden kaum mehr von Wölfen belästigt.

3. Inzwischen dürften Sie genügend Kämpfer ausgebildet haben, um das Belagerungscamp zu stürmen. Nebenher befestigen Sie Ihre Burg nach Kräften, um den späteren Angriff abzuwehren. Sammeln Sie eine Angriffsarmee bei Schlachtenfurth, stellen Sie Schützen auf die Hügel und entfernen Sie erst einmal das Lager, damit die Angreifer keine Katapulte mehr bauen. Bleiben Sie dort, bis die Zeit abgelaufen ist, und die eigentliche Attacke beginnt. Zerstören Sie gegebenenfalls auftauchende Katapulte. Die Angreifer sind vollends aufgeschmissen, falls Sie die Leiterträger aufhalten.

4. Sir Grey bedankt sich bei Ihnen. Ziehen Sie hernach sofort die übrig gebliebenen Streitkräfte zu Ihrer Burg zurück, auf die gleich zwei Armeen anstürmen. Den Bullen in seiner Behausung zu bezwingen sollte mithilfe einiger Katapulte kein Problem sein. Genug Zeit haben Sie jetzt dafür.

Mission: Zurück zum Kloster

In drei Schritten zum Sieg:

1. Ihre Fußtruppen gehen zügig auf die zwei Geschütze vor den Mauern los, der Rest zieht sich sofort nach links in die Berge Richtung Kloster zurück. Die Katapulte sind dabei sehr wichtig und müssen überleben. Holen Sie, so schnell es geht, den Rest nach.
2. Stellen Sie sich zwischen die Felsen und nehmen Sie die Brücke unter Feuer, solange Widersacher anrücken. Dort oben haben Sie eine ideale Position und verlieren vor Ihrem Angriff keine Leute mehr.
3. Rücken Sie langsam vom Fluss her auf die Stellung vor, sodass der Wald Schutz bietet. Die Geschütze erledigen nach und nach die Fernkämpfer auf den Palisaden. Fahren Sie dicht an die Pflöcke, von dort schalten Sie auch die Ballisten sicher aus. (as)



KEINE CHANCE Die einfachen Fußtruppen sind viel zu langsam, um so einem Bombardement standzuhalten und Ihre Truppen überhaupt zu erreichen.



VORARBEITER Katapulte schießen weiter als Bogenschützen und höher als Ballisten. Mit einer kleinen Armee rücken Sie langsam vor und machen die Verteidiger mürbe.

Spieletuning

Stronghold 2

Der zweite Teil der Burgenbau- und Belagerungssimulation macht Ihrer Hardware aufgrund der neuen 3D-Engine ganz schön zu schaffen.

TUNING-TIPPS

Um Stronghold 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

Mit 1.400 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

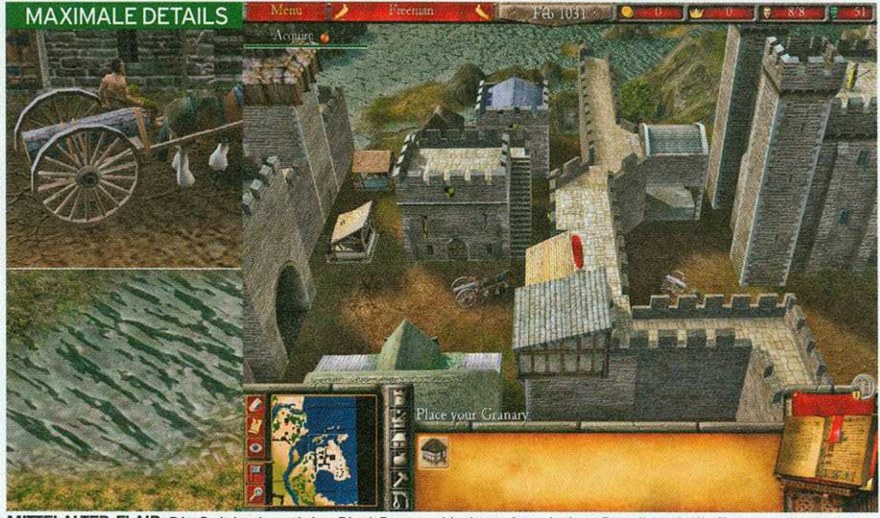
- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 800x600 spielen
- ☐ Unter „Allgemein" die Bodenschatten, Pfeilspuren, Partikelsysteme und das Gras deaktivieren
- ☐ Im Menü „Shader" die Option „1.3" anwählen
- ☐ Unter „Detailstufe" alle Optionen auf ein Minimum herunterregeln

Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5700 Ultra sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 800x600 wählen
- ☐ Im Auswahlmenü „Shader" die Option „1.3" anwählen
- ☐ Die Detailstufe, die Polygon-Zeichenentfernung und die Geometriedetails unter „Detailstufe" auf den mittleren Wert stellen

Mit 2.500 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce FX 5950 Ultra sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Maximalwert setzen
- ☐ Im Shader-Auswahlmenü die Option „2.0" einstellen



MITTELALTER-FLAIR Die Spielwelt und das Pixel-Personal haben einen hohen Detailgrad, die Texturen besitzen eine hohe Auflösung und die Wasserdarstellung ist hochwertig. Das sorgt für eine gute Spielatmosphäre!



DETAILSCHWUND Mit detailarmen Objekten und Spielcharakteren, einfachen Texturen und simplem Pixelnass sieht die Spielwelt deutlich bescheidener aus. Dafür lässt sich der Titel mit schwächerer Hardware spielen.

Das Grafikmenü von Stronghold 2

1 Auswahlmenü „Einfach": Wenn Ihnen das manuelle Einstellen der Grafik-Optionen zu aufwendig ist, können Sie hier eine allgemeine Konfiguration auswählen: Die Option „Niedrige Details" ist für Spieler mit einer 1,5-GHz-CPU und Geforce FX 5200 Ultra geeignet. Ab 2.500 MHz und Geforce FX 5900 XT wählen Sie „Hohe Details".

2 Auswahlmenü „Allgemein": Spielen Sie mit einer CPU-Leistung unterhalb von 1.500 MHz, sollten Sie Bodenschatten, Pfeilspuren, Partikelsysteme und Gras unter diesem Menüpunkt deaktivieren.

3 Auswahlmenü „Texturen": Bestimmt die Größe der im Spiel verwendeten Texturen. Hat Ihr 3D-Beschleuniger weniger als 64 MByte Arbeitsspeicher oder wie eine Geforce 2 MX/Geforce3 Ti-200 wenig Leistung, sollten Sie die Texturgröße per Schieberegler reduzieren.

4 Auswahlmenü „Shader": Hier legen Sie den Shader-Renderpfad fest. Um eine bessere Fps-Leistung zu erzielen, empfehlen wir Spielern mit einer Geforce FX 5200/5700 Ultra, die Option „1.3" zu wählen.

5 Auswahlmenü „Detailstufe": Taktet Ihre CPU mit weniger als 1.500 MHz, sollten Sie die Detailstufe, die Polygon-Zeichenentfernung sowie die Geometriedetails auf ein Minimum reduzieren.



Empire Earth 2

Wenn Sie sich als Feldherr auf den historischen Schlachtfeldern behaupten wollen, wird Ihnen schon einiges an Raffinesse und strategischem Verständnis abverlangt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das in der deutschen Kampagne gekonnt umsetzen.

Deutsche Gründlichkeit

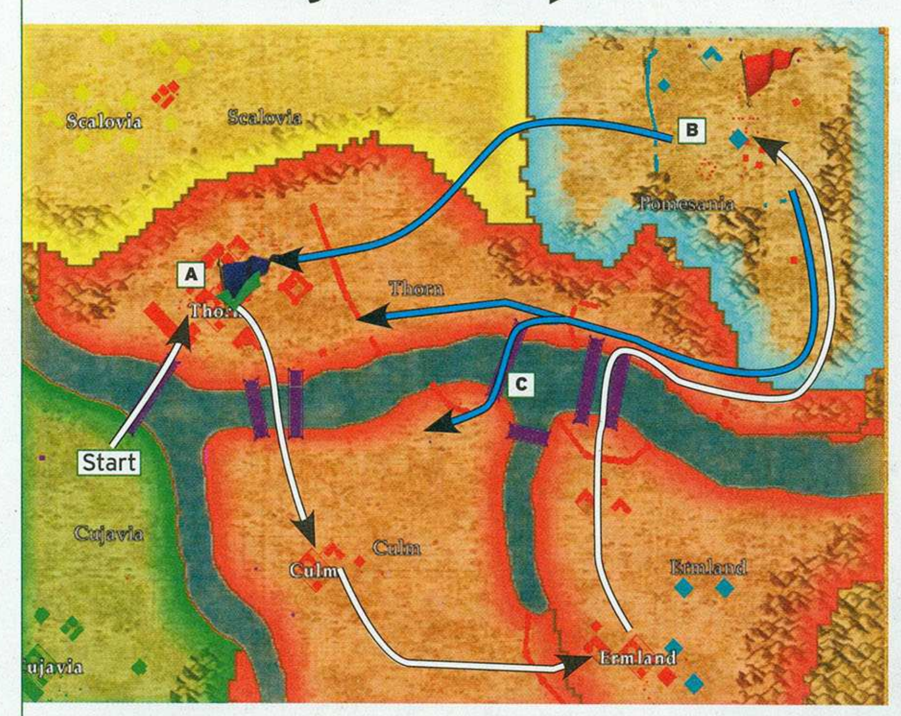
Das Zeitalter der Preußen

Die zweite Kampagne des Spiels hat es schon richtig in sich. Wenn Sie Neuling in Sachen Aufbaustrategie sind, empfehlen wir Ihnen, die Missionen auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht" zu spielen. Ansonsten werden Sie sich bald eingestehen müssen, dass der Computergegner recht geschickt agiert und sich durchaus auf Ihre Angriffstaktiken einstellen kann. Für die Lösung der Kampagne haben wir den Schwierigkeitsgrad „Normal" gewählt. Beachten Sie, dass Sie jederzeit innerhalb der Kampagne den Schwierigkeitsgrad nach Belieben ändern können. Noch eine Faustregel: Spielen Sie auf jeden Fall die Tutorial-Missionen komplett durch, um sich das doch recht komplexe Spielprinzip anzueignen. (sw)



KÖNIGSTREFFEN Wenn es noch keine Hotkeys gäbe, müssten sie glatt für Empire Earth 2 erfunden werden, da Sie sonst bei dem herrlichen Gewusel keine Übersicht mehr über Ihre Truppen hätten.

Kreuzzug in Preußen



1. Den ersten Stützpunkt **(A)** einzunehmen, ist reine Formsache. Danach werden die Kreuzritter auf Defensiv-Haltung gesetzt, um die ständigen Attacken der Barbaren **(B)** abzufangen.

2. Mit einem schnell errichteten Markt und einer Handelsroute nach Cujavia (grün) wird die Wirtschaft schnell angekurbelt. Der neue Stützpunkt Thorn wird rasch mit einer Schutzmauer samt Abwehrtürmen nach Osten und Süden gesichert. Behalten Sie die Verteidigungsanlagen im Blick und reparieren Sie bei Bedarf.

3. Sehr wichtig ist, schnellstens fünf livländische Ritter zu konvertieren (Sekundärziel). Entweder benutzen Sie dafür einige der Kreuzritter oder Sie produzieren einen Tempel samt Priester. Die dadurch gewonnenen Verbündeten attackieren selbstständig die Barbaren. Nutzen Sie die Zeit, um eine Universität zu bauen, und beginnen Sie sofort mit der Forschung. Dabei entwickeln Sie primär den wirtschaftlichen Zweig, um effektiver Ressourcen abzubauen.

4. Produzieren Sie gleichmäßig die verschiedenen Rohstoffe, um keine Engpässe zu bekommen. Hinweis: Nutzen Sie für die Arbeitsplatzzuweisung ausgiebig den neuen Citizen-Manager.

5. Erobern Sie frühzeitig das südliche Territorium Culm. Dort wird eine Verteidigung in Richtung Osten errichtet. Achtung: Die Barbaren versuchen, sich über die Brücken nordöstlich von Culm **(C)** zu Ihnen durchzuschlagen. Behalten Sie diese Engstelle besser im Auge.

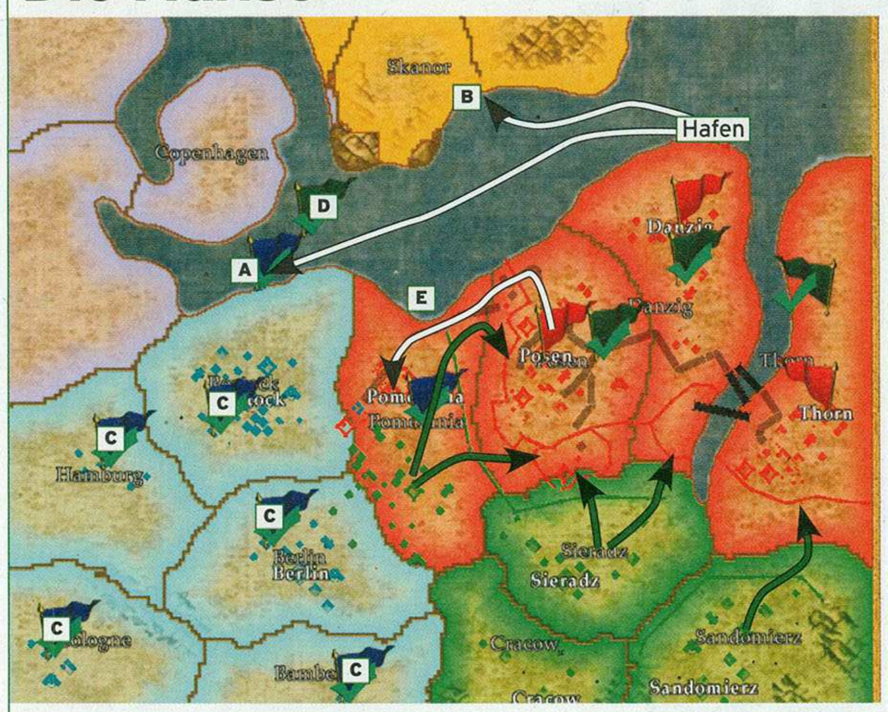
6. Sobald der Stützpunkt in Culm etabliert ist, dringen die Kreuzritter und weitere Kavallerie-Einheiten ins Ermland vor. Rammen, Trebuchets und Ballisten vervollständigen die Angriffsgruppe.

7. Für den Sturm auf Pomesania genügt es, über die Südostflanke anzugreifen, da die Livländer bereits von Westen her Druck auf die Barbaren ausüben. Achten Sie auf Kavallerieausfälle der Gegner und schützen Sie die Belagerungswaffen. Sobald die feindliche Mauer durchbrochen ist, zerstört ein starker Kavallerieverband die Barbarensiedlung.



ANGEKLOPFT Gegen die starken Festungen hilft ein Angriff mit Belagerungsrammen der Marke „Grond".

Die Hanse



1. Die Startphase ist am schwierigsten zu meistern. Vermeiden Sie um jeden Preis eine verfrühte Angriffspolitik gegen die Polen. Zuerst muss eine starke Mauerverteidigung errichtet werden, die Ihr gesamtes Startgebiet (Thorn, Danzig, Posen) schützt. Schicken Sie daher viele Arbeiter in den Steinabbau, damit die Abwehr zügig errichtet werden kann.

2. Gleich zu Beginn muss der Seehandel in Schwung kommen. Sechs Schiffe sollten dafür erst mal genügen. Fahren Sie dabei außer den Hafen des Heiligen Römischen Reiches **(A)** auch das schwedische Pendant an der Küste an **(B)**.

3. So früh wie möglich müssen Universitäten und Tempel errichtet werden, um erstens Aufstände zu verhindern und zweitens die Forschung voranzutreiben.

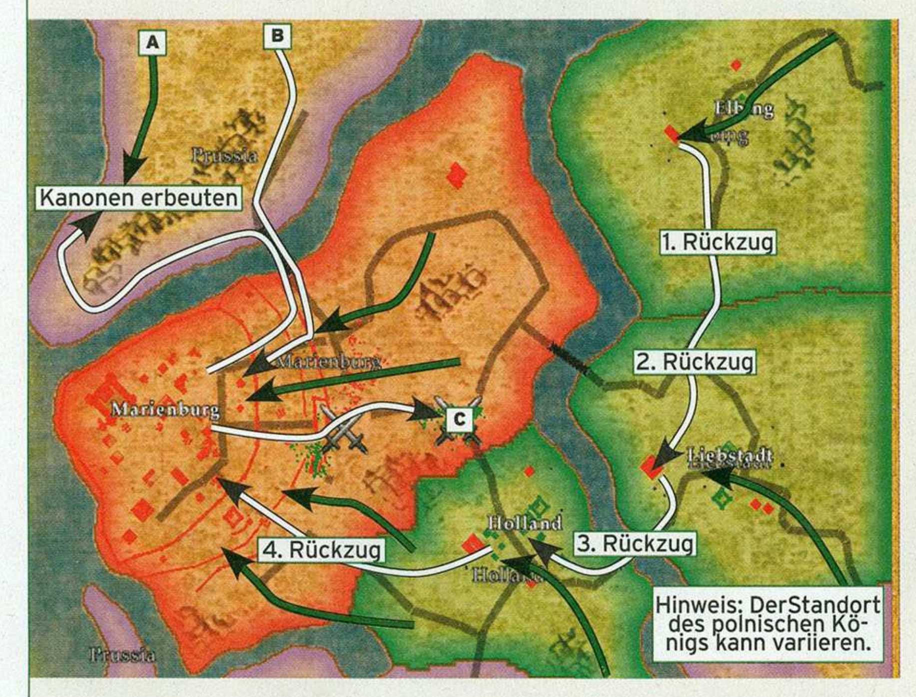
4. Polen wird schnell starken Druck ausüben – kontern Sie vor allem mit der Errichtung von Festungen an den heiß umkämpften Zonen. Ihre Verteidigungsanlagen müssen halten. Stellen Sie Arbeiter zur Reparatur bereit (am besten mit Hotkeys belegen). Beugen Sie auch feindlicher Spionage vor (Türme aufstellen).

5. Errichten Sie Straßen, vor allem in Richtung der Zielmärkte **(C)**, dann kommen die Händler meist unbeschadet durch. Ein Geleitschutz gestaltet sich in der Regel zu aufwendig, Sie haben alle Hände voll zu tun, die Grenzen im Auge zu behalten. Polen wird sich ohnehin mehr auf Ihre Festungsanlagen als auf fahrende Händler stürzen.

6. Lassen Sie sich nicht auf einen Krieg mit Schweden ein – errichten Sie die Seeblockade **(D)** nur, um das Gold zu erhalten (Sekundärziel), und ziehen Sie die Schiffe wieder ab. Sinnvoll ist es, die Marine in der nördlichen Bucht **(E)** von Pomerania (Pommern) zu stationieren. Dank der hohen Reichweite nehmen die Schiffe auch Landeinheiten unter Beschuss.

7. Anstatt sich auf einen schweren Eroberungskampf mit den polnischen Territorien einzulassen, errichten Sie einfach ein bis zwei Festungen in Schussweite des Stadtzentrums von Pomeriania. Ihr Heer, am besten ein gemischter Verband aus Kavallerie, Armbrustschützen und Ballisten, bewacht den Aufbau. Die Festungen zerstören das polnische Stadtzentrum und Ihre Arbeiter errichten ein eigenes – Mission gewonnen!

Verteidigung des Ordens



1. Stellen Sie sofort neue Arbeiter ab, um das Sekundärziel, je 1.000 Einheiten Zinn, Eisen und Stein abzubauen, auch sicher zu erreichen.

2. Investieren Sie schnell in die Upgrades der vorhandenen Einheiten in Elbing, Liebstadt und Holland. Die ersten Angriffe lassen sich damit noch abwenden. Sobald die Polen mit stärkeren Verbänden anrücken, werden die Truppen zum nächsten Ort zurückgezogen. Elbing wird zuerst fallen, danach Liebstadt und Holland. Verzichten Sie darauf, Mauern oder Festungen in den Städten zu errichten, gegen die drohende Übermacht haben Sie keine Chance.

3. Nutzen Sie die Zeit, um einen dritten Steinwall mit Türmen und Festungen um Marienburg zu errichten. In unserem Testspiel schafften es die Polen lediglich durch den ersten Verteidigungswall.

4. Achten Sie auf die Meldung, dass die Polen mit Kanonen aus dem Nordwesten **(A)** anrücken. Diese Beute müssen Sie sich unbedingt schnappen. Senden Sie rund fünfzehn Kreuzritter aus, um die Ballermänner zu konvertieren und deren Bewachung auszuschalten.

5. Wappnen Sie sich gegen drei große Angriffswellen der Polen. Halten Sie nach Möglichkeit die Festungen und Türme in Schuss, das sind Ihre besten Verteidiger. Besetzen Sie die Gebäude auch mit Einheiten, selbst überflüssige Arbeiter geben einen Bonus.

6. Investieren Sie in die Forschung, um weitere Boni durch die Kronenvergabe zu erhalten. Empfehlenswert sind die Boni, die zusätzliche Arbeiter herbeischaffen (Immigration), der Bonus für höhere Feuerreichweite und schließlich der Militärbonus für die Verteidigungsanlagen. Nutzen Sie die Pausen, um die Mauern zu reparieren. Wenn Ihnen die Steine ausgehen, wechseln Sie zu Palisaden, Holz werden Sie genug haben.

7. Vergessen Sie nicht, die Verstärkungseinheiten **(B)** schnell in die Feste Marienburg zu entsenden.

8. Sobald der polnische König aufkreuzt **(C)**, schicken Sie einen Spion los, der sich in der Nähe der königlichen Armee aufhält. So sichtbar gemacht, können die erbeuteten Kanonen aus großer Distanz mit dem feindlichen König abrechnen, ohne dass er etwas dagegen unternehmen kann, da er Sie nicht sieht.

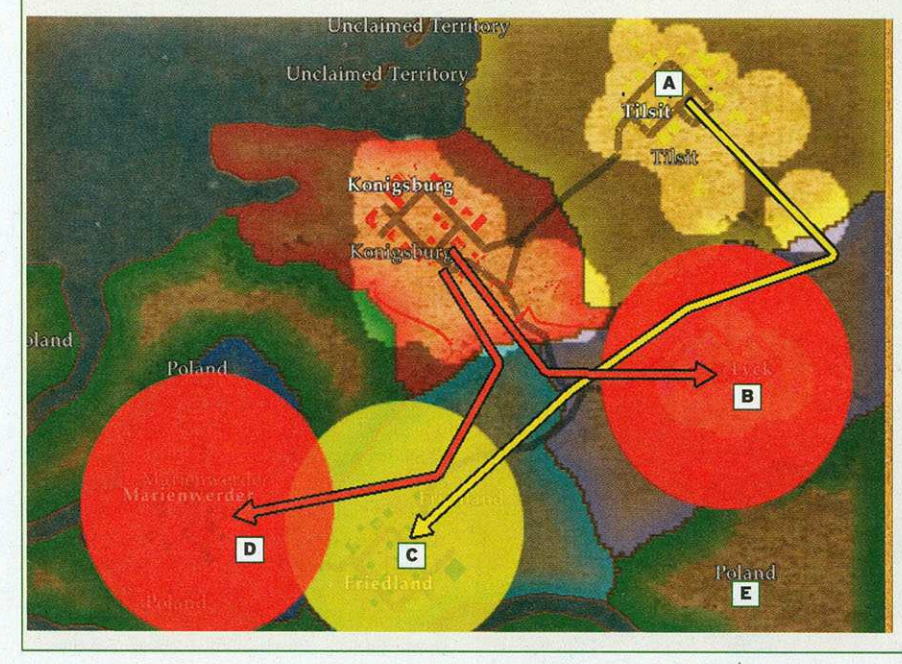


WUSELIG Wenn die polnischen Belagerer ihre Artilleriewaffen in Stellung bringen, machen Sie einen schnellen Ausfall mit Ihrer Kavallerie – Problem erledigt.



ICH SEH DICH Der Spion (1) macht den polnischen König (2) für die Kanonen (3) sichtbar. So lässt sich der feindliche Monarch ganz ohne Gegenwehr entsorgen.

Die Reformation



1. In diesem Szenario gewinnen Sie durch beherztes Vorgehen: Sichern Sie sich Tilsit **(A)** als Verbündeten und entwerfen Sie den gezeigten Schlachtplan.

2. Zwei Spione legen die gegnerischen Militärgebäude lahm, während Sie mit leichter Artillerie und Musketier-Infanterie eine schlagkräftige Truppe erstellen.

3. Erobern Sie zuerst Lyck **(B)** und stoßen Sie gleich weiter nach Friedland **(C)** vor. Zerstören Sie immer zuerst die Militärgebäude und die Kirchen des Gegners, das macht ihn wehrlos.

4. Achtung: Einige Teutonen versuchen Ihnen in den Rücken zu fallen. Belassen Sie daher zur Sicherheit immer ein paar Einheiten (zum Beispiel zwei Kanonen und fünf Musketiere) in jeder Stadt.

5. Sammeln Sie Ihre Truppen vor Marienwerder **(D)**. Falls der Gegner schon erstarkt ist, errichten Sie eine Schutzmauer gen Westen. Die Spione legen in gewohnter Manier die Militärstätten lahm – sofort ziehen Sie mit der leichten Artillerie nach, die von Musketieren und Reiterei gedeckt wird.

6. Halten Sie Heerführer Albrecht möglichst aus den Scharmützeln heraus: Nichts wäre ärgerlicher, als ihn in der Hitze des Gefechts zu verlierern und damit die Mission zu versemmeln. Zum guten Schluss muss er noch nach Polen **(E)** eilen, um einen Vertrag zu unterzeichnen. Damit wäre die Hälfte der Kampagne erreicht.

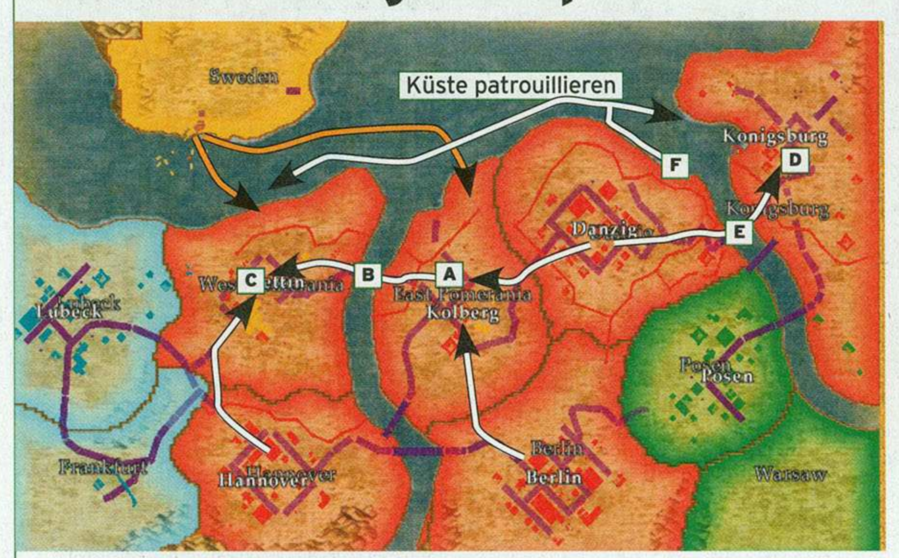


FISHER-STYLE Gänzlich unbemerkt legen unsere Spione (1) Ställe und Baracke des Gegners lahm. Nun kann er zeitweilig keine Truppen mehr produzieren.



ÜBERZEUGT Dank der Infanterieeinheiten können gegnerische Stadtzentren auch ohne Zerstörung übernommen werden, den Fortschritt sehen Sie am Balken (1).

Brandenburg Preußen



1. Der Primärgegner dieser Mission heißt Schweden. Bereiten Sie einen schnellen Vorstoß nach Ost-Pommern **(A)** vor. Eine Armee aus etwa drei bis fünf schweren Kanonen, fünf bis sieben Geschützen und einem guten Dutzend Musketiere reicht aus. Vorausgesetzt, Sie sabotieren unmittelbar vor dem Angriff mit zwei, drei Spionen die Miltärgebäude, vor allem die Festung. Setzen Sie außerdem zwei, drei Priester ein, um damit die schwedischen Artillerieeinheiten zu konvertieren (das geht sehr schnell).

2. Der Brückenübergang nach Westen **(B)** muss auf jeden Fall gesichert werden. Errichten Sie dort eine Mauerverteidigung. Verzichten Sie zunächst darauf, ein Stadtzentrum zu bauen (ansonsten startet der schwedische Gegenangriff), Militärgebäude und Festungen werden aber schon platziert.

3. Währenddessen muss eine stetig wachsende Mauer an den Zugängen zu Ihren drei Startterritorien aufgebaut werden. Damit genügend Gold in der Kasse ist, machen sich Handelsrouten nach Polen und ins Heilige Römische Reich bezahlt. Universitäten und Tempel müssen ebenfalls rasch stehen und besetzt werden, um die Forschung zu beschleunigen. Sichern Sie sich so die Kronenboni.

4. Halten Sie den Druck in Pommern aufrecht und räumen Sie West-Pommern **(C)** schon mal frei. Wie zuvor wird das Gebiet militärisch gesichert, inklusive Mauerbau. Noch immer wird kein Stadtzentrum gesetzt (sonst greift Schweden sofort an).

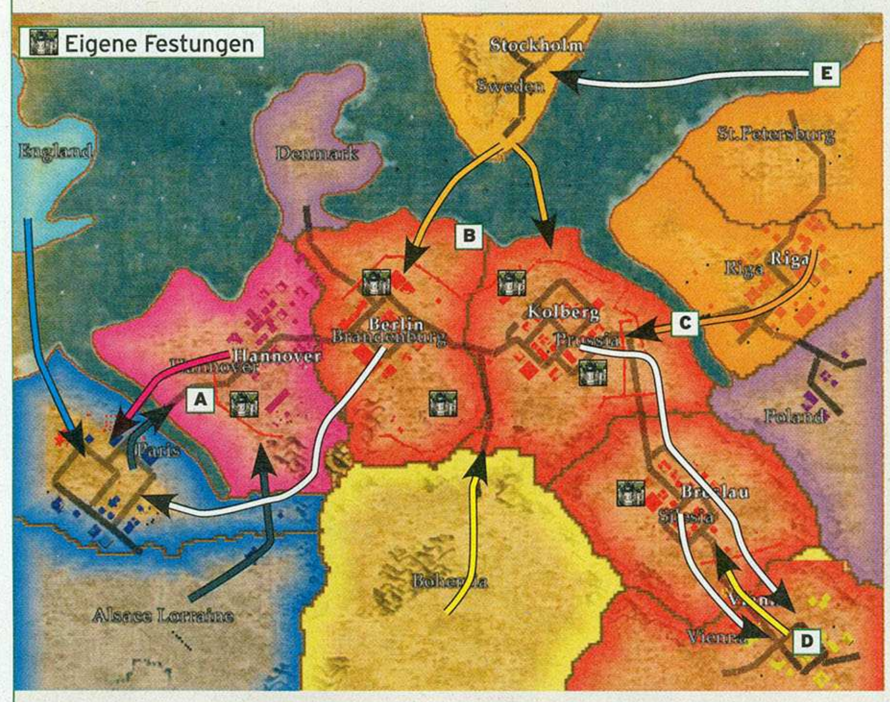
5. Kümmern Sie sich jetzt um das Sekundärziel Königsburg **(D)**. Planen Sie den Angriff von Danzig aus. Sie dürfen Polen nicht mit militärischen Truppen durchqueren (führt nach einmaliger Warnung zum Kriegseintritt beider neutralen Parteien). Daher wird einfach an der Südostspitze von Danzig eine Brücke **(E)** über den Fluss geschlagen. Sichern Sie den Bereich besser mit einer Festung und Türmen.

6. Spione legen wie zuvor die gegnerischen Anlagen lahm. Sofort setzt Ihr mittlerweile maximiertes Heer (hauptsächlich aus Artillerie und Musketieren bestehend) über die Brücke. Die Schlacht um Königsburg wird verlustreich, da der Gegner ebenfalls über viel Artillerie verfügt. Setzen Sie daher unbedingt die entsprechenden Kronenboni für höhere Reichweite und Artillerieschusskraft ein.

7. Wenn Königsburg Ihnen gehört, errichten Sie nur noch die Stadtzentren in Ost- und West-Pommern.

8. Behalten Sie im Verlauf der Mission den nördlichen Strandbereich immer gut im Auge. Schweden wird dort permanent versuchen, an Land zu gehen, sobald Sie die Pommern-Regionen angegriffen haben. Wer möchte, baut früh einen Hafen **(F)** und sichert die Küste mit Seestreitkräften. Bauen Sie von jeder Schiffsgattung zwei bis drei Stück und leisten Sie sich auch die Upgrades dafür, dann ist die Flotte stark genug.

Der Siebenjährige Krieg



1. Obwohl es sich nur um ein Sekundärziel handelt, ist die Spionage enorm wichtig. Nur damit bekommen Sie heraus, welche Nation zuerst angreift und sind so in der Lage, die eigene Verteidigung zu optimieren. Kümmern Sie sich also zuerst um die Spione. An den gegnerischen Außenposten müssen Ihre Agenten schnell vorbeirennen. Im Testspiel wurde Frankreich als erster Angreifer erkannt. Belassen Sie alle Agenten in der jeweiligen Stadt und sabotieren Sie die Militäranlagen im Wechsel mit der Vergiftung der Stadtzentren.

2. Entwerfen Sie einen Schlachtplan, in dem Ihre Verbündeten England und Hannover Druck auf Paris ausüben. Sichern Sie Hannovers Westfront durch einen Mauerbau **(A)**. Darüber hinaus müssen Sie auch zur Küste **(B)** hin absichern (Invasion von Schweden) und den Brückenzugang der Russen im Osten abriegeln **(C)**. Sehr effektiv ist dort ein Flächenbombardement direkt auf die Brücke. Ignorieren Sie ruhig den Verlust Ihres Hafens, der Kampf auf dem Festland ist schwer genug.

3. Sobald die Fronten im Westen, Norden, Osten und Süden stehen, sind Sie gut damit beraten, einen zügigen Vorstoß nach Österreich zu unternehmen **(D)**. Sabotieren Sie die Festung Wiens und schicken Sie eine Gruppe Artillerie (fünf Kanonen, zehn Geschütze und etwa zwanzig Musketiere) in die Schlacht, unterstützt von einem halben Dutzend Priester. Damit konvertieren Sie kurzerhand die gegnerische Artillerie.

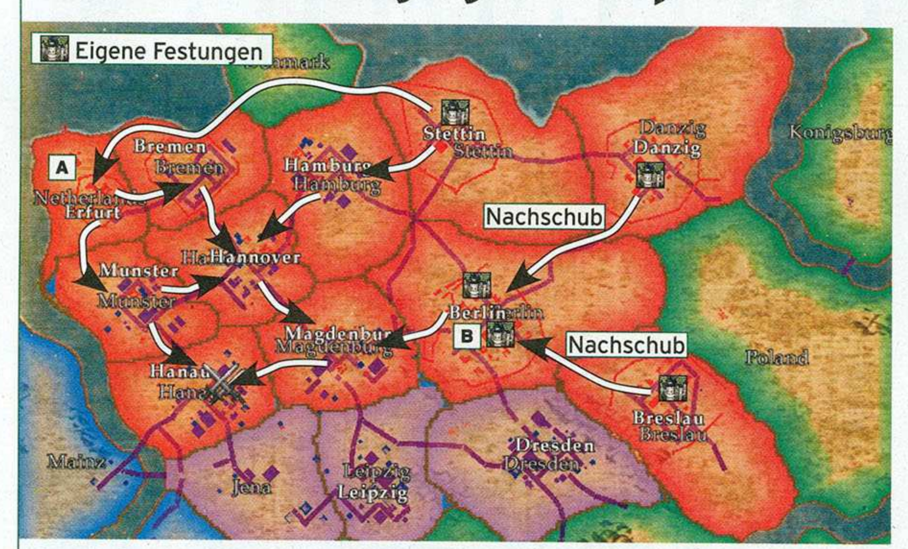
4. Sobald Wien gefallen ist, gibt auch Russland auf (zumindest im Testspiel). Falls nicht, greifen Sie zusammen mit Österreich das russische Reich von Polen her in der zuvor beschriebenen Weise an.

5. Um Schweden auszuschalten, genügt es, die ständigen Invasionstruppen lange genug abzuwehren. Falls das nicht klappt, schicken Sie noch eine Seestreitmacht ins Feld, die von Russland her Schwedens Küste unter Beschuss nimmt **(E)**.

6. Der Sturm auf Paris ist letzlich nur noch Formsache, wenn die anderen Parteien als Verbündete gewonnen wurden. Ein massiver Vorstoß mit Artillerie und Musketieren fegt die Franzosen förmlich hinweg.

Anmerkung: Beachten Sie, dass der Verlauf dieses Szenarios sehr varrieren kann – entscheidend ist, durch massive Spionage die Gegner kurz zu halten. Sichern Sie sich außerdem alle drei Kronen durch Forschung.

Widerstand gegen Napoleon



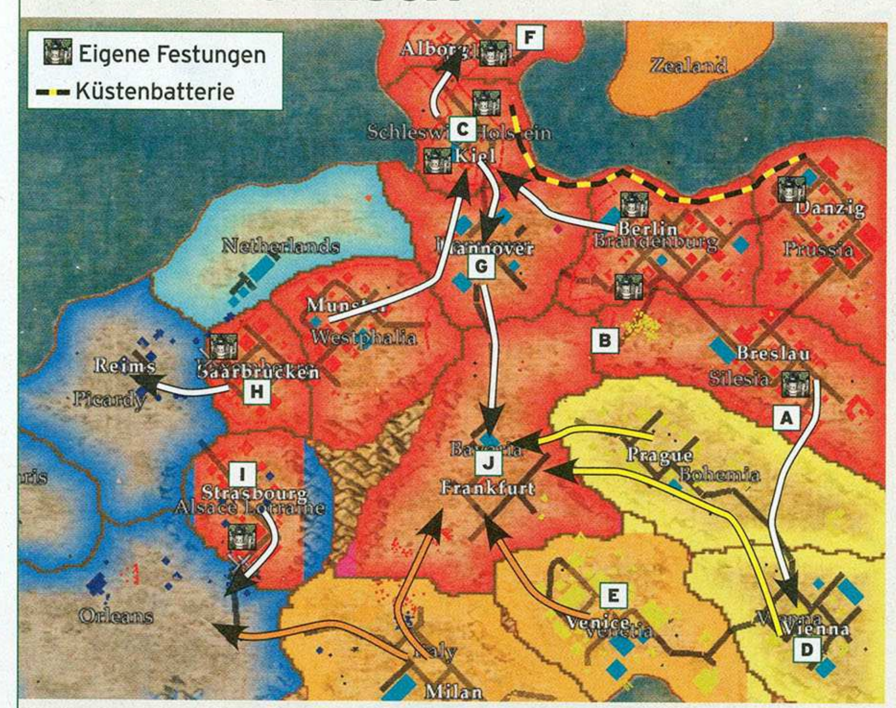
1. Der Ressourcenabbau ist beim Start schon recht gut voreingestellt. Lediglich die Zahl der Steinabbauer wird auf zehn erhöht. Bringen Sie schleunigst die Forschung auf Trab, um alle drei Kronen zu erlangen.
2. Zwei Arbeiter marschieren derweil frech an der Nordküste entlang in die Niederlande. Errichten Sie dort für später eine Angriffsbasis **(A)**, bestehend aus Stadtzentrum, Kaserne, Fabrik, Universität und einer Festung. Eine Mauer mit Türmen rundet die Sache ab. Dort bilden Sie unbemerkt Ihr Angriffsheer aus, das aber erst mal nicht die Landesgrenze überschreitet.
3. Nutzen Sie die Zeit vor der französischen Offensive, um alle Städte mit Mauern, garniert mit Türmen, und wenigstens einer Festung zu versehen.
4. Rüsten Sie gleichmäßig in Ihren Gebieten auf, vorwiegend Geschütze und Musketiere. Drei bis vier Priester pro Stadt sind optimal, damit werden gegnerische Artillerieeinheiten konvertiert. Wer fleißig die Marschrouten der Franzmänner überprüft, schafft es, die eigenen Truppen versteckt zu halten.
5. Wenn Frankreich zur Offensive übergeht, speichern Sie erst einmal ab, da Sie nicht wissen können, wo Napoleons Großheer einfällt. In der Regel wird das aber Berlin sein **(B)**, darum muss die Verteidigung dort am besten ausgebaut sein. Eine doppelte Mauer mit Türmen ist die beste Methode, das Heer aufzuhalten. Zehn bis fünfzehn Geschütze, fünf bis zehn Kanonen und ungefähr 30 Musketiere runden die Verteidigung ab.
6. Sobald das große Heer vernichtet ist, starten Sie von den Niederlanden her die Eroberung von sechs Städten. Achten Sie auf die Bewegungen der Allierten, vor allem der Engländer. Zusammen mit den Verbündeten lassen sich die Städte leichter einnehmen. Spione legen dabei die Verteidigungsanlagen lahm. Ihre Infanterie soll hauptsächlich die Stadtzentren einnehmen, während Geschütze für Deckung sorgen. Errichten Sie in jeder befreiten Stadt eine Festung und mindestens eine Kaserne. Rechnen Sie mit Gegenangriffen und lassen Sie möglichst Besatzungstruppen da.



SEHENSWERT Die hübsche „Burganlage" wurde heimlich aufgebaut. Dort wird für die Offensive aufgerüstet.

E

Blut und Eisen



1. Spione abwehren ist zu Beginn das oberste Gebot, außerdem müssen Sie folgendes im Hinterkopf haben: Beim Angriff auf Dänemark wird Österreich Ihnen den Krieg erklären. Wenn Ihre Absichten bekannt werden, wird Österreich sich ebenfalls mit Dänemark zusammenschließen. Bis dahin muss Ihre Verteidigung stehen.
2. Riegeln Sie die Zugänge **(A und B)** zwischen Schlesien und Böhmen mit einer Mauer ab. Das Heer wird auf mindestens 200 Einheiten vergrößert (vorwiegend leichte Artilleriegeschütze bauen). In der Zwischenzeit wird ungefähr die Hälfte Ihres Heeres in Kiel **(C)** stationiert. Errichten Sie dort auch schon mal ganz frech eine Festung. Je zwei Spione werden nach Kiel und Wien **(D)** vorgeschickt, um zu sabotieren. Führen Sie am besten einen koordinierten Angriff auf Kiel und Wien gleichzeitig durch. Dadurch wird Schleswig-Holstein übernommen und Österreich sogleich als Verbündeter gewonnen.
3. Treten Sie auf jeden Fall die Provinz Venedig **(E)** an Italien ab, um die Pizzabäcker als Alliierte zu gewinnen.
4. Nehmen Sie auch Jütland **(F)** ein und errichten Sie Festungen und Küstenbatterien im Norden, um gegen die verbleibenden Schweden gewappnet zu sein.
5. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, die Truppen auf Maximalstärke zu bringen und die Epoche zu wechseln. Errichten Sie Verteidigungswälle an den Grenzen zu Deutschland und Frankreich. Außerdem wird ein Schlachtplan für die Alliierten entworfen: Österreich und Italien sollen Deutschland von Süden her angreifen.
6. Ziehen Sie mit Ihrem Angriffsheer (Truppenstärke 100) von Kiel nach Hannover **(G)**, das vorher sabotiert wurde. Der Rest des Heeres postiert sich derweil in Saarbrücken **(H)** und Straßburg **(I)**. Wer Zeit und Ressourcen übrig hat, spioniert auch schon die Franzosen aus, um deren Truppenverbände und vor allem deren Anführer, König Napoleon III., zu lokalisieren.
7. Auch Bayern **(J)** wird schon mal von den konföderierten Truppen befreit und alle Gebäude werden in Schutt und Asche gelegt. Warten Sie mit der Errichtung der Stadtzentren in den beiden Orten, bis Sie Ihre Truppen in der Nähe Frankreichs postiert haben.
8. Sobald Deutschland geeint wurde, tritt Frankreich in den Krieg ein. Schlagen Sie mit Ihrer Hauptstreitmacht auf das Heer Napoleons ein, um schnell zu gewinnen.

Spieletuning

Empire Earth 2

Sie wollen nicht, dass Ihre Siedlungsschlachten in Zeitlupe ablaufen? Dann brauchen Sie einen schnellen Prozessor – oder unsere Tuning-Tipps!

TUNING-TIPPS

Um Empire Earth 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5950 Ultra

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 800x600 spielen
- ☐ Die Einstellungen Texture, Effects und Weather Detail auf „Low" reduzieren
- ☐ Water Detail auf „Low" stellen
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Die Bild-in-Bild-Funktion deaktivieren

Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 800x600 auswählen
- ☐ Effects, Weather und Water Detail auf „Low" herunterregeln
- ☐ Bei Shadow Detail „Low" wählen
- ☐ Die Bild-in-Bild-Funktion ausschalten

Mit 2.500 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Die Bild-in-Bild-Funktion aktivieren



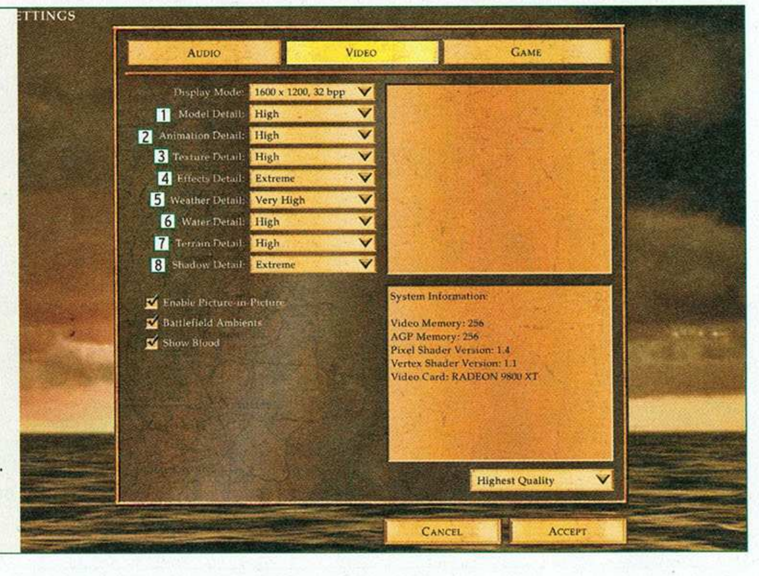
OPTISCH ANSPRECHEND Mit Wasserspiegelungen, Echtzeitschatten und detaillierten Modellen sowie Texturen bietet der zweite Empire-Earth-Teil einiges fürs Auge. Dafür muss die Hardware allerdings richtig ackern.



MINIMALGRAFIK Spieler mit schwacher Hardware müssen sich mit einfachen Texturen, einer simplen Wasserdarstellung, detailarmen Modellen sowie fehlenden Schatten zugunsten der Leistung zufrieden geben.

Das Video-Menü von Empire Earth

1. **Model Detail:** Spieler mit einer 1.500-MHz-CPU und Geforce FX 5200 Ultra wählen den Wert „Low".
2. **Animations Detail:** Erst bei „High" sind alle Animations-Features aktiviert. Mit 1.500 MHz und Geforce FX 5200 Ultra auf „Low" reduzieren.
3. **Texture Detail:** Legt die Qualität der Texturen fest. Besitzen Sie eine schwache Grafikkarte, sollten Sie hier auf „Low" herunterregeln.
4. **Effects Detail:** Die Spezial- und Partikeleffekte fordern eine hohe Prozessor-Rechenleistung. Erst eine 3.000-MHz-CPU ist ausreichend leistungsstark für die Einstellung „Extreme".
5. **Weather Detail:** Für die Berechnung von Wettereffekten wie Regen, Nebel oder Schnee ist ebenfalls die CPU verantwortlich. Die Option „Very High" ist nur mit 3.000 MHz zu empfehlen.
6. **Water Detail:** Das animierte Wasser inklusive Spiegelungen kostet viel Grafikleistung. Deshalb erst ab Radeon 9600 XT auf „High" stellen.
7. **Terrain Detail:** Legt den Gelände-Detailgrad fest. Bei weniger als 1.500 MHz CPU-Leistung und Geforce FX 5200 Ultra auf „Low" stellen.
8. **Shadow Detail:** Für „Extreme" benötigen Sie eine 2,5-GHz-CPU. Mit einem schwachen Prozessor sollten Sie die Schatten ausschalten.



Brothers in Arms

Wir haben Taktiken für die wichtigsten Schlachten des Baker-Dutzends ausgearbeitet. Willkommen in der Normandie!

Grundlegende Tipps

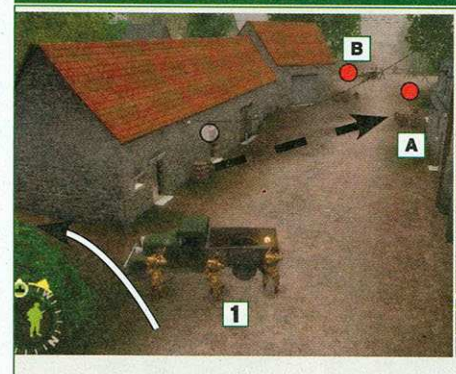
• Allzu große Unterschiede gibt es bei den Waffen nicht. Im Sturm ist ein großes Magazin praktisch, da Sie prinzipiell auf mehrere Soldaten stoßen. Die MP40 ist da eine gute Alternative zur M1A1. Gewehre sind genauer, aber im Nahkampf meist zu langsam. Gerade der K98 Karabiner ist stark, Sie müssen aber schon gut treffen, um das kleine Magazin und die Repetierpausen auszugleichen. Da sind M1 Karabiner oder Garand besser.

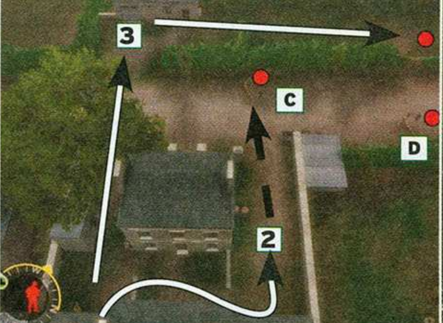
• Ohne angeschlagenes Gewehr treffen Sie genauso präzise wie über Kimme und Korn – nur ohne das nervige Verwackeln. Schalten Sie das Fadenkreuz ein oder zielen Sie per Augenmaß über die Mitte des Bildschirms.

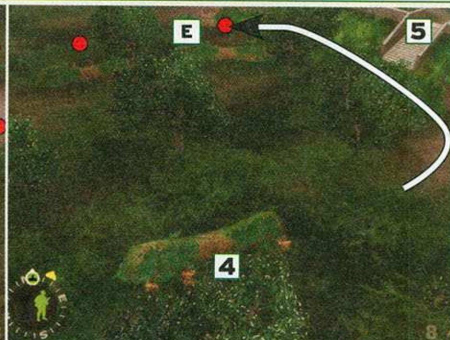
• Ihre Teams sind mit Außnahme des Panzers nicht besonders gut, wenn es darum geht, eine Stellung zu erstürmen. Selbst ist der Mann – zumindest, sofern es Ihre Gesundheit zulässt.

B

Foucarville-Blockade







In der Straße

Schicken Sie Ihre Jungs zum Lastwagen (1) vor. Sie selbst schleichen an dem Fahrzeug vorbei nach links. Treten Sie von hinten in das Haus, achten Sie dabei auf die Gegner im Raum und direkt vor dem Gebäude. Von der Tür feuern Sie auf die erste Gruppe (A). Lassen Sie anschließend auf die zweite Gruppe (B) anlegen und rücken Sie vor – damit ist die Gasse frei.

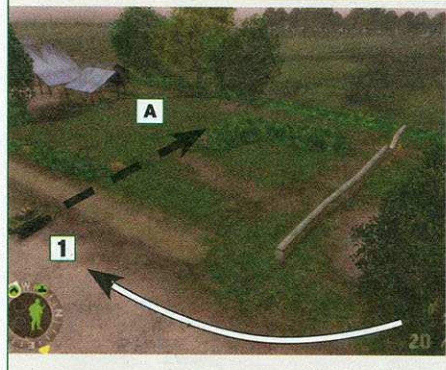
Die MG-Stellungen

Gleich neben den Fässern (A) marschieren Sie rechts zwischen den Häusern durch und halten sich rechts soweit es geht. Sie kommen schließlich linker Hand durch einen kleinen Anbau zu zwei Soldaten (2). Ihre Kameraden stellen sich neben das erste MG-Nest (C), wo zuvor die Widersacher standen. Wenn die Luft rein ist, ziehen Sie gemeinsam weiter über die Straße (3) und schlagen sich nach rechts zum zweiten MG42 durch (D).

Die Kirche

Auf der Wiese stellen Sie die Männer hinter den Wall (4), befehlen Sperrfeuer auf die rechte Stellung (E) und machen sich auf dieser Seite über den Feldweg von hinten ran. Steigen Sie über die Stufen (5) zum Friedhof und drehen Sie rechtsherum eine Runde. Klemmen Sie sich hinter das 42er-Maschinengewehr und vergessen Sie dabei nicht, Ihr Team immer wieder auf die anrückenden Kämpfer anzusetzen. Durch die Lücke im Zaun, die die Granaten gerissen haben, rennen Sie links über die Wiese und an der Hecke entlang. Das Team gibt nun Richtung Norden Feuerschutz, der Befehlsführer rennt aus Westen zu den Mörsern. Treffen Sie sich nach getaner Arbeit mit Mac, der am Zaun auf Sie wartet.

Kampf bei Vierville





Verabredung mit dem Panzer

Bewegen Sie sich nordwestlich durch den Garten. Vor Ihnen trifft gleich der Panzer ein, harren Sie solange in der Deckung aus, er vertreibt die Verteidiger.

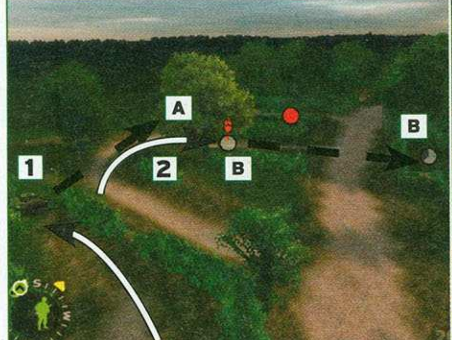
Vierville sichern

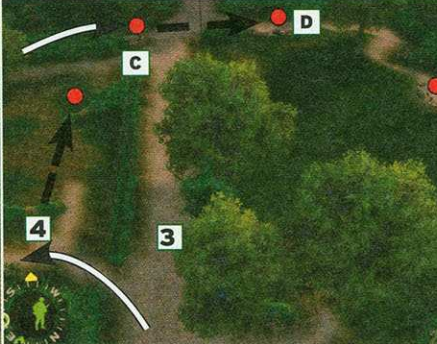
Schlagen Sie nicht den Weg zu Ihrem Zielpunkt ein, der nächste Schlag kommt von den Scheunen im Südwesten (A). Stellen Sie den Tank neben dem Wassergraben ab (1), das sollte genügen. Marschieren Sie nach Westen weiter. Vor der Kirche stehen zwei PAK (B), lassen Sie daher den Panzer hinten. Ihre Männer laufen zur Mauer (2) neben den Geschützen und greifen von der Seite ein – eine Granate vertreibt die Grenadiere. Schicken Sie den Panzer zum Wegpunkt (3). Die paar Gegner sind kein Problem.

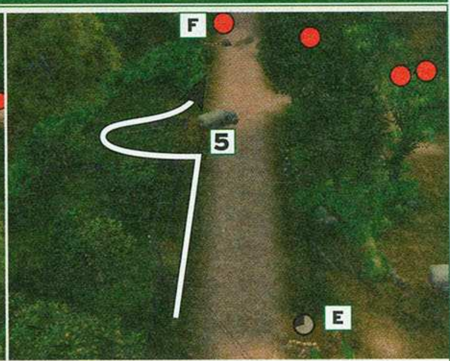
Den Panzer vernichten

Die vom Kompass vorgegebene Richtung führt Sie zum Bauernhaus (4) mit Sturmgeschütz (C) und zwei Soldaten (D). Sie können von hinten auf den Koloss klettern und ihn sprengen oder Risner darauf ansetzen. Ziehen Sie sich zur Kirche zurück hinter die Begrenzungsmauer (5). Den Panzer parken Sie vor den Häusern (6), sodass das auf der Straße links anrückende StuG nicht gleich eingreifen kann. Sobald der Weg frei ist, laufen Sie zwischen den Häusern durch und werfen von hinten die letzte Granate in das Kettenfahrzeug – oder lassen Risner ran. Die Infanteristen gehen besser nach rechts aus der Schussbahn.

Dead Man's Corner







Erste Verteidigungslinie

Postieren Sie den Stuart links (1) an der Abzweigung, damit das Gefährt die linke Seite sichert, wo weiter hinten Gegner erscheinen (A). Baker selbst bewegt sich mit seinen Mannen weiter (2) über den Feldweg und greift die beiden Gruppen rechter Hand (B) an – die hinter der Hauptstraße ist mit einer Panzerfaust ausgestattet. Ist die Gefahr gebannt, prescht der Panzer zu dem Schutzwall weiter im Süden vor. Lassen Sie ihn kurz hinter der Durchfahrt stehen (3), gerade so weit vorn, dass Risner das MG42 (C) ganz hinten beharken kann. Sie biegen links ab, lassen Ihre Männer Feuerschutz von der Hecke (4) aus geben und laufen links weiter. Holen Sie die Kameraden nach und werfen Sie eine Granate hinter die Kanone (D). Nun kann der Stuart loslegen.

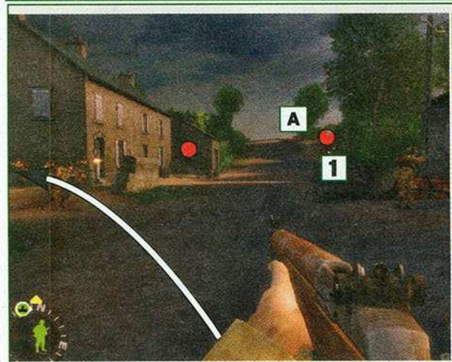
Zweite Verteidigungslinie

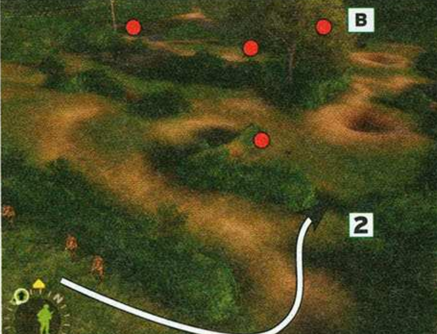
Setzen Sie den Panzer auf das MG42 (E) gleich rechts an der Ecke an. Lassen Sie Risner danach scharf links am Zaun entlang bis zu dem Lastwagen (5) fahren, sodass er nicht von der PAK (F) getroffen werden kann, und schicken Sie ihn links herum auf die Weide. Von dort aus hat er keine Probleme, einen direkten Angriff auf die Kanone zu fahren. Nun rollt der Stuart das Feld von hinten auf. Abschließend ordern Sie ihn ganz rechts weiter zum letzten MG-Nest.

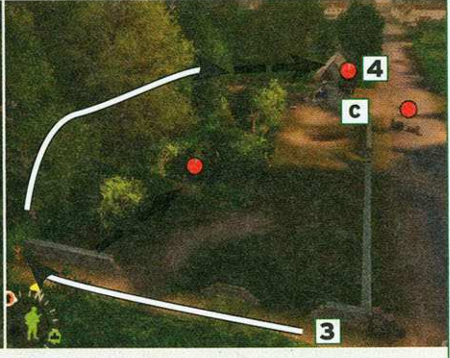
Dead Man's Corner

Sprinten Sie nach links über die Straße. Ihr Team nimmt die Gruppe hinter dem Drahtzaun aufs Korn, Baker macht sich wie immer von hinten ran. Ziehen Sie dann geschlossen auf die Straße.

Tagesanbruch







Die Ortschaft sichern

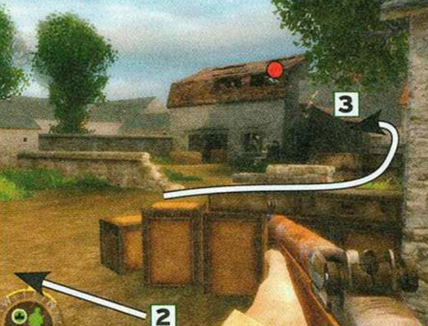
Setzen Sie Ihr Feuerteam hinter den Pferdekarren (1), die anderen gehen nach links und arbeiten sich bis zum MG (A) oben an der Straße vor. Dort laufen Sie geschlossen an der Feldküche vorbei nach Osten. Rennen Sie mit der Truppe rechts durch den Spalt (2), halten Sie sich auf dieser Seite und arbeiten Sie sich bis zur Flak (B) vor.

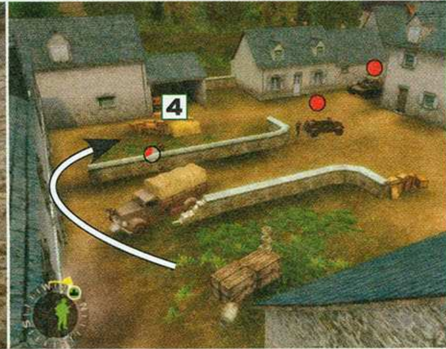
Am Haus

Hier ist es selbst für Feuerschutz zu gefährlich. Deshalb: alle Mann links vor dem Garten vorbei (3). Das Sturmteam zieht zum Haus weiter und legt auf das MG (C) an. Nun kann sich das Feuerteam an die Mauer trauen, von wo es die Gegner in Schach hält. Den Gegenangriff vereiteln Sie, indem Sie die Soldaten nördlich hinter dem Haus (4) platzieren, die andere Ecke sichern Sie persönlich per MG42.

Der Fall von St. Come







Mörserfeuer

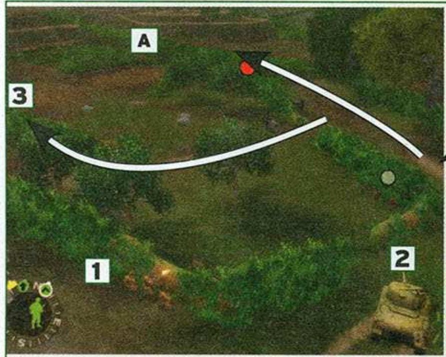
Das Sekundärteam legt auf (A) an, Gruppe 1 geht zur Box (1), von wo aus Sie die Verteidiger überwältigen. Rennen Sie scharf links in Richtung des Mörsers, im Schutz der Strohballen erwischt Sie das Maschinengewehr nicht. Stellen Sie das Feuerteam bei den Kisten ab, die anderen passieren links den Schuppen. Nördlich steht ein Team hinter dem Transporter (2), rechts zieht der Rest zum Haus (3). Sprechen Sie mit Mac, rechts führt ein Weg zu den Stallungen.

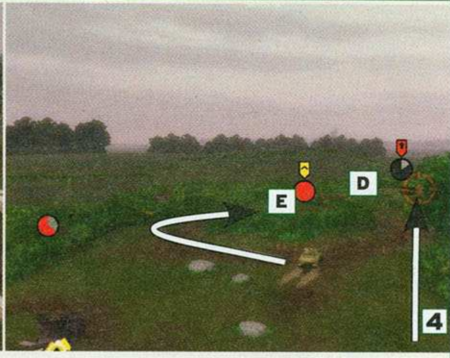
Der Panzer

Lassen Sie die Soldaten im Stall. Nach zwei Angriffswellen rückt das Fahrzeug vor. Baker schleicht links zu den Munitionskisten (4) mit Panzerfäusten. Von hinten braucht er zwei Treffer, von vorne vier bis fünf.

B

Kampf um den Bauernhof





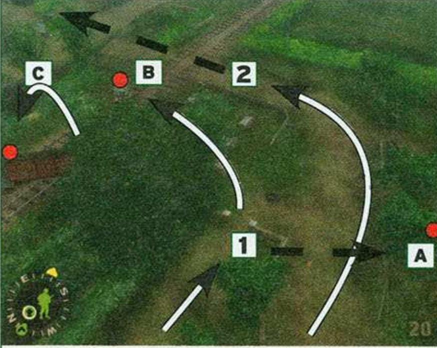
Auf dem Feld

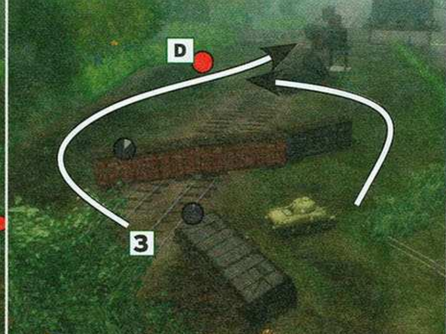
Ziehen Sie die Kämpfer links die Straße entlang (**1**), den Panzer postieren Sie vor dem Gestrüpp (**2**). Legen Sie am besten selbst Hand an und bemannen Sie das oben montierte Geschütz des Panzers. Im Nordosten setzen Sie dem Soldaten mit Panzerfaust zu (**A**), gehen dann aber mitsamt schwerem Gerät an den Bäumen vorbei (**3**). Der Sherman greift direkt die Stellungen an. Sie kommen erst nach, wenn die Bahn frei ist.

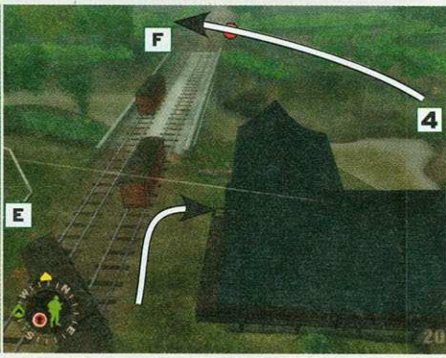
Der Bauernhof

Auf der Einfahrt kommen Ihnen drei Gegner mit Panzerfaust entgegen (**B**). Lassen Sie den Sherman dort stehen, gehen Sie ganz nach links hinter dem Schuppen vorbei und fallen Sie der PAK (**C**) in die Flanke. Suchen Sie Schutz hinter dem Lastwagen und lassen Sie den Panzer anrücken. Bewegen Sie sich zügig vom Hof weg an der westlichen Hecke entlang (**4**). Laufen Sie gleich weiter bis zu dem Mörser (**D**), den Panzer schicken Sie zu dem Sturmgeschütz (**E**).

Alternative Route







Der Weg zur Brücke

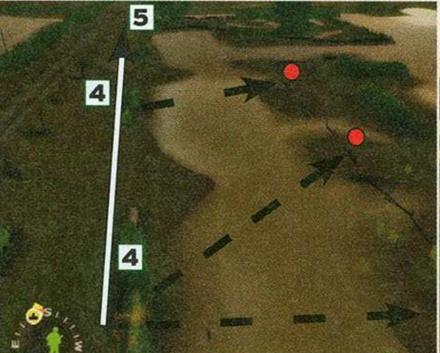
Der Panzer feuert auf die Infanteristen hinter der Mauer (**A**). Ihre Gruppe stößt links neben die Widersacher vor (**1**). Baker sollte keine Schwierigkeiten haben, von hinten eine Granate in das Sturmgeschütz (**B**) zu stecken. Lassen Sie den Sherman aus der Distanz die Brücke räumen (**2**), während das Sturmteam über den Wall zur Kanone (**C**) hüpft. Bei den Waggons bekommen Sie zusätzlichen Ärger mit Soldaten am Fluss, lassen Sie aus diesem Grund dem Sherman den Vortritt. Das zweite Sturmgeschütz (**D**) ist sehr schwer zu erreichen, da muss ebenfalls der Panzer ran. Stoßen Sie dann erst links weiter vor (**3**), eventuell erwischen Sie das Gefährt dann doch noch.

Sprengung!

Vor der Brücke biegen Sie rechts ab und überqueren den Damm, während der Panzer gegen die Stellung (**E**) vorrückt. Vorsicht, auf der anderen Seite steht links eine weitere PAK (**F**). Der Sherman rollt über die Brücke, während Baker flugs zu dem Auslöser hinter der Kanone stürmt (**4**) und damit die Mission abschließt.

Purple Heart Lane







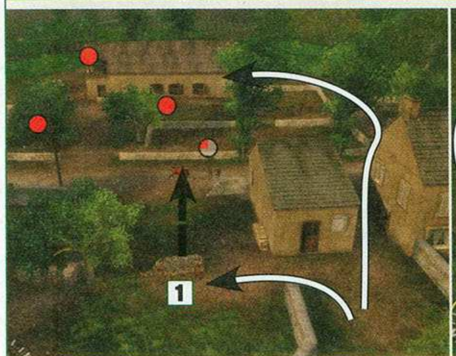
Zur Brücke

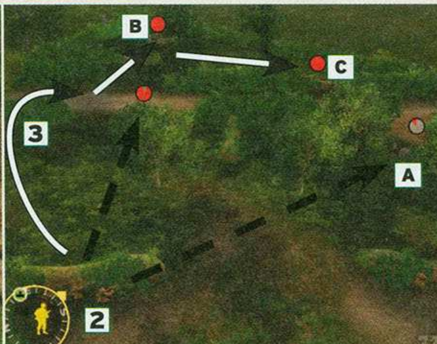
Legen Sie Sperrfeuer auf den Posten im Süden (**A**). Stiefeln Sie rechts entlang bis zu der Hecke (**1**). Die ganze Mannschaft bewegt sich nun nach Osten. Das Feuerteam postiert sich hinter dem Baumstamm (**2**), Baker flankiert links (**3**). Folgen Sie dem Kompass. Laufen Sie über die Bretter und stellen Sie alle Männer hinter die Deckung vor Ihnen, da am Ufer zwei Trupps Fallschirmjäger erscheinen. Unter der Brücke stocken Sie Ihre Munition auf und verteilen die Jungs auf die Hecken am Fluss (**4**). Laufen Sie gleich mit vor und lassen Sie die näheren Gruppen aufs Korn nehmen. Rennen Sie weiter dicht am Wasser entlang. Wenn Sie hinten angekommen sind (**5**), ist alles vorbei.

Am Tor

Beharken Sie die verbliebenen Kräfte im Norden (**B**), dort kommt nun auch keine Verstärkung mehr an. Kriechen Sie zu dem Baumstumpf (**6**) und feuern Sie auf die westlichen Infanteristen (**C**) – den Rest des Teams lassen Sie hinten. Sprinten Sie rechtsherum hinter das MG-Nest.

Erntezeit







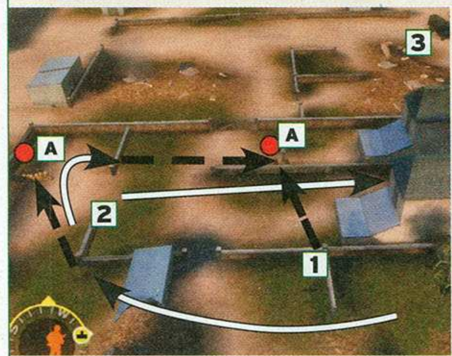
Retten Sie Combs

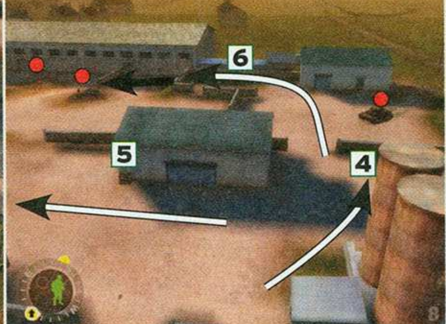
Laufen Sie zum Dorf, biegen Sie davor aber sobald wie möglich nach rechts ab. Die Kameraden sitzen hinter dem Holzstapel (1), Matt pest hinter das Haus und die Treppe hoch zum 42er, wo sie sich wieder zusammenrotten. Die Gruppe positioniert sich automatisch richtig (2). Feuern Sie zunächst auf die Fässer (A) vor Combs, ordern Sie dann Sperrfeuer nach Osten und flankieren Sie links herum (3). Als Zweites zerstreuen Sie mit einer Granate die Grenadiere (B) und helfen zuletzt mit Ihrem zweiten Exemplar im Süden (C) aus.

Zurück zum Bauernhaus

Bemannen Sie das MG, während die Gefährten rechts stürmen. Den Bauernhof zu verteidigen ist simpel. Gehen Sie den Angreifern entgegen und verteilen Sie die Kompagnons auf zwei Mauern, wie auf dem Bild zu sehen. Falls nötig, bewegt sich Baker seitlich vor.

Vorstoß auf Carentan







Das Gewerbegebiet sichern

Matt stellt sich an die Kisten vor dem Haus und feuert auf den Hintermann des MG. Ziehen Sie dann geschlossen an der anderen Ecke vorbei hinter das Haus, von wo Sie eine Granate zu dem Posten schleudern und die Attacke einleiten. Stellen Sie beide Gruppen an die niedrige Mauer (1) und lassen Sie sie allesamt nach Westen feuern. Der Kommandant bewegt sich zügig in geduckter Haltung nach Süden und greift die zwei Trupps (A) an. Lassen Sie sich nicht auf ein Gefecht mit den Widersachern hinter dem Zaun ein und kehren Sie (2) zur Straße zurück. Das Feuerteam stellt sich an den Lastwagen (3), das Sturmteam huscht zu dem Schuppen rechts davon weiter.

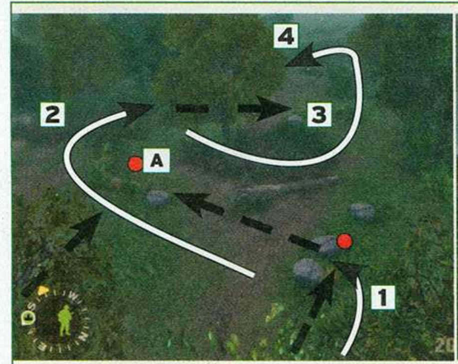
Die Panzer

Verstecken Sie die Jungs. Mit eingezogenem Kopf warten Sie hinter der Mauer (4) und springen auf das Panzerfahrzeug, falls noch eine Granate vorhanden ist. Ansonsten lagern links Panzerfäuste (5). Beide Gruppen halten die Stellungen in Schach (6), während Sie nach Osten spurten, wo ebenfalls Raketen liegen.

Im Lagerhaus

Betreten Sie das Lagerhaus, rennen Sie in den Raum vor Ihnen und arbeiten Sie sich hinten links in die Ecke vor. Von dort hasten Sie hinter den Lastwagen, zielen nach Osten und wechseln bei Gelegenheit zum nächsten Transporter. Ist der Hof sicher, bewegen Sie sich in die Halle im Süden. Hinter das zweite MG kommen Sie so nicht. Schießen Sie auf das Tor neben dem Schützen – so locken Sie ihn kurz von seinem Posten weg. Traben Sie zur westlichen Treppe (7).

Ein schöner Ort, um zu sterben





Auf dem Feld

Das Feuerteam sucht Deckung hinter dem Baumstamm ein paar Schritte im Norden, Sie gehen rechts den Weg hoch, lassen das Angriffsteam von dort feuern und bewegen sich zu den Steinen (1). Schießen Sie auf den Feind (A), lassen Sie das Feuerteam dorthin laufen und schlagen Sie mit dem anderen Team einen Haken (2) nach Süden. Nun wechseln Sie wieder die Flanke, ziehen das Feuerteam nach (3) vorn und gehen letztendlich mit dem Sturmtrupp ganz rechts nach Westen (4).

Die Panzer finden

Bleiben Sie im Graben geduckt, bis Sie Order bekommen, die Panzerdivision zu suchen. Rennen Sie rechts entlang, an der Kreuzung geradeaus und steigen Sie hinter dem Panzer rechts die Böschung hoch. Warten Sie, bis das patrouillierende Fahrzeug links vorbei ist, springen Sie in vorgegebener Richtung auf den Weg und bewegen Sie sich über die nächste „Insel“. Bemannen Sie das MG, rechts brechen Gegner aus dem Gebüsch. Rennen Sie dann ganz rechts bis zu den Baumstämmen vor der Brücke, wo Sie sich verschanzen, bis die Situation geklärt ist.

Patch v1.3.1

Für ein Online-Rollenspiel bedeutet ein Patch in der Regel mehr als nur Fehlerkorrekturen: Auch Blizzard folgt diesem Grundsatz und spendiert World of Warcraft eine Menge neuer Funktionen und Inhalte.

Am Karfreitag wurde der lang erwartete Patch 1.3.0 endlich auch für europäische Server freigegeben. Mit dem Update fließen nicht nur eine ganze Reihe wichtiger Änderungen und Verbesserungen in das Spiel ein, es wird auch um kleine und große Aspekte erweitert. Für Spieler gab es dennoch nicht nur Grund zur Freude: Mit dem Patch gelangten auch eine ganze Reihe neuer Bugs in das Spiel, die für zahlreiche Abstürze und Fehler sorgten. Auch einige Server liefen seit dem Update über weite Strecken überaus instabil: Verzögerte Zaubersprüche oder Wartezeiten im Auktionshaus gehörten da noch zu den kleineren Übeln. Das für Ostern geplante Spielvergnügen bekam somit erst mal einen kräftigen Dämpfer verpasst. Eine Woche später schob Blizzard dann ein weiteres Update mit der Versionsnummer 1.3.1 nach, das wenigstens zwei der neuen Bugs ausmerzte: Ein nicht genauer beschriebenes Interface-Problem, das in manchen Regionen auftreten konnte, sowie ein Fehler beim Teleportieren sollten nun der Vergangenheit angehören. Die Server erholen sich indessen nur langsam.

Die weit reichenden Änderungen sind es – allem Ärger zum Trotz – wert, genauer unter die Lupe genommen zu werden. Die wichtigsten Patch-Inhalte sind:

Zusätzliche Aktionsleisten

Schon früh stößt man an die Grenzen der Aktionsleiste, die Fertigkeiten, Tränke und Makros beherbergt – ab einem gewissen Level sieht man sich gezwungen, eine weitere Leiste anzubrechen, die dann leider ständig umgeschaltet werden muss. Zahlreiche Mods, darunter auch Cosmos, schafften bei diesem Problem Abhilfe. Nun reagiert Blizzard und versieht das Interface standardmäßig mit drei neuen Leisten, die auch dem Platzbedarf hochleveliger Charaktere genügen dürften.

Neue Instanz: Der Düsterbruch

Eine der wichtigsten und besten Neuerungen ist der nun geöffnete Instanz-Dungeon „Der Düsterbruch". Sie finden diese Herausforderung, an die sich Spieler frühestens ab Level 56 wagen sollten, in der Dschungelregion Feralas. Neben einer Menge gefährlicher Elite-Oger wartet die Instanz natürlich auch mit brandneuen seltenen und epischen Gegenständen auf. Selbst erfahrene Level-60-Spieler werden hier also ihre helle Freude haben. Als Besonderheit bietet der Dungeon die Möglichkeit, die dazugehörigen Quests auf unterschiedliche Weisen zu lösen, was sich direkt auf die Art der Belohnung auswirkt. So ist es am Ende gar möglich, zum König der Oger aufzusteigen! Wir haben den Düsterbruch durchgespielt und halten ihn für eine der bislang besten Instanzen des gesamten Spiels.

Neue Schlachtzugbosse

Zwei besonders mächtige neue Gegner bevölkern seit dem

MEHR KOMFORT Zusätzliche Iconleisten und die neuen Sprechblasen erleichtern die Bedienung spürbar.

NEUE HERAUSFORDERUNG Die neue Instanz Düsterbruch in Feralas kann mit frischen Ideen begeistern.

World of Warcraft
Inhalt 06/2005







GRUNDLAGEN

KLASSENGUIDE

KARTEN

QUESTS

SONSTIGES



So geht's: Karte und Tipps erklärt



Ausschneiden & einheften

Ab sofort finden Sie in jeder PC Games einen umfassenden Sonderteil mit **World of Warcraft**-Tipps, die jeden Spielertyp ansprechen und selbst aus Neueinsteigern echte Experten machen. Wer diese Tipps ausschneidet und sammelt, bekommt im Laufe der Zeit ein fundiertes Nachschlagewerk, voll gepackt mit Grundlagentipps, Klassen-Guides bis hin zu Mod-Erklärungen und Makro-Anleitungen. Dieses Deckblatt mitsamt Inhaltsverzeichnis und Nutzungshinweisen wird Monat für Monat aktualisiert, sodass Sie es einfach nur austauschen müssen. Achten Sie beim Lochen der Seiten immer auf unsere vorgedruckten Markierungen!

World of Warcraft – DIN-A0-Megaposter

PC-Games-Leser freuen sich zusätzlich zu diesem Sonderteil über das riesige, beidseitig bedruckte Poster (Teil 1 in Ausgabe 05/05, Teil 2 in Ausgabe 06/05), das sich schnell als unschätzbare Hilfe bei Ihren Abenteuern erweisen wird. Die detaillierten Karten sind mit den Namen aller Gebiete und den Positionen aller Siedlungen, Städte und Instanzen sowie Flug- und Seerouten versehen. Das Poster müssen Sie einfach nur zusammenkleben, schon ist Ihre persönliche **WoW**-DIN-A0-Riesenkarte fertig. Beachten Sie dabei, dass eine Seite die Reiserouten der Allianz auf den zwei Minikarten zeigt, während die andere Seite exklusiv für Horde-Spieler gedacht ist.

Innovativer Newsletter

Neben unserem monatlichen **World of Warcraft**-Sonderteil zum Sammeln bieten wir Ihnen noch einen weiteren exklusiven Service: unseren wöchentlich erscheinenden, kostenlosen **World of Warcraft**-Newsletter! Neben allerlei Zusatzinformationen bekommen Sie hier eine aktuelle Liste mit Straßenpreisen für sämtliche wichtigen Gegenstände, die Sie im Auktionshaus kaufen können. Der Clou: Mit unseren Preislisten ist es ein Leichtes, den schwankenden Markt zu überblicken und durch gezieltes Wirtschaften ein Vermögen zu verdienen! Weitere Informationen dazu finden Sie auf unserer Website www.pcgames.de.

Patches und Aktualitätsprobleme?

World of Warcraft hat als Online-Rollenspiel das grundsätzliche Problem, dass es sich ständig weiterentwickelt: Jeder Patch verändert und verfeinert Balancing und Spielmechanik, bessert Bugs und Übersetzungsfehler aus und implementiert obendrein neue Features. Das bedeutet, dass reguläre Tipps in Spielemagazinen über die Monate „veralten" und im schlimmsten Fall völlig falsche Informationen liefern. Genau aus diesem Grund haben wir uns für heraustrennbare Seiten entschieden, um überholte Kapitel einfach austauschen zu können. So ist Ihr PC-Games-Nachschlagewerk auch noch in einem halben Jahr aktuell, selbst wenn über Patches erhebliche Änderungen am Spiel vorgenommen wurden.

Tipps und Makros auf DVD

Wie angekündigt finden Sie diesen Monat auf unserer DVD einen Schwung nützlicher Makros. Die grandiose „Assist"-Funktion oder ein „ verbessertes Jäger-Mal" sind ebenso dabei, wie das „intelligente Selfcast"-Makro. So sollte für jeden Spieler etwas dabei sein. Zusätzlich bekommen Sie die Seiten der letzten beiden Monate im praktischen PDF-Format mitgeliefert. Auch im nächsten Monat finden Sie die Tipps dieser Ausgabe auf DVD.

Patch die Welt von **Warcraft**: Der riesige Drache Azuregos ist in Azshara aufzufinden, während sich der Dämonenlord Kazzak nun in der faulenden Narbe der verwüsteten Lande herumtreibt. Beide Widersacher sind nur sehr schwer zu besiegen und setzen zwingend eine erfahrene Schlachtzuggruppe voraus – andernfalls hat man keine Chance. Dafür winken natürlich wieder völlig neue, noch spektakulärere Gegenstände als Belohnung!

Spielerbegrenzung in Instanzen

Vier Dungeons wurden mit einer Obergrenze, also einer maximalen Anzahl an Spielern, welche die Instanz gleichzeitig lösen können, versehen. Damit will Blizzard verhindern, dass einige der kniffligsten Herausforderungen in **World of Warcraft** durch reine Spielermassen ausgehebelt werden. Diese Balancing-Maßnahmen haben allein der Fairness wegen schon den Vorteil, dass man wirklich wertvolle Belohnungen einbauen kann, die dann auch einen gewissen Seltenheitswert besitzen. Deshalb sind Onyxia und Der geschmolzene Kern fortan nur noch mit maximal 40 Gruppenmitgliedern zu bestreiten, während die Blackrockspitzen auf 15 und der brandneue Düsterbruch sogar auf nur fünf Gruppenmitglieder limitiert wurden.

Quest-Tracker

Vergleichbar mit dem Quest-Minion, bekannt unter anderem aus Cosmos, lassen sich nun Informationen zum Fortschritt einer Quest einblenden. Dazu muss man lediglich bei gedrückter Umschalt-Taste einen der Einträge im Quest-Log anklicken. Die Anzeige enthält beispielsweise die Anzahl der erforderlichen Gegenstände, die man zum Beenden eines Auftrags benötigt. Leider ist der Tracker nicht so gut wie der altbekannte Minion und auch die Levelempfehlungen im Quest-Log fehlen gänzlich. Derzeit ist es nicht möglich, diese Einschränkung zu umgehen.

Sprechblasen

Ähnlich wie in anderen MMORPGs werden Mitteilungen von Mitspielern oder NPCs nicht nur im Chatfenster angezeigt, sondern nun auch in Form von Sprechblasen über deren Köpfen. Da deren Gestaltung nicht sonderlich dezent ausgefallen ist, werden vermutlich viele Spieler dieses Feature abschalten wollen, was glücklicherweise auch problemlos in den Interface-Einstellungen möglich ist.

Versammlungssteine

Bevor man eine Instanz betritt, gilt es, eine gute, ausbalancierte Gruppe aufzutreiben – oftmals ein nerviges Unterfangen, das richtig viel Zeit kosten kann. Die Versammlungssteine sollen diesen Aufwand deutlich verringern: Vor jeder Instanz ist so ein unübersehbares Monument angebracht, das, einmal benutzt, selbstständig eine passende Gruppe für den Spieler sucht. Anfangs zwar noch etwas bugbehaftet, sind die Versammlungssteine mittlerweile eine praktische Hilfe.

Restzeitanzeige für Stärkungszauber

Bislang musste man erst mit dem Mauscursor über die links von der Minikarte angezeigten Stärkungszauber (auch Buffs genannt) gehen, um die verbleibende Wirkungsdauer angezeigt zu bekommen. Nun lässt sich in den Interface-Einstellungen eine praktische Restzeitanzeige einblenden, die die Wirkungsdauer in Minuten anzeigt. Auch diese kleine, jedoch unverzichtbare Verbesserung war bereits über die Verwendung von Mods stark verbreitet und bekannt.

Überarbeitung der Klassen

Jede der neun spielbaren Klassen hat teils tief greifende Änderungen erfahren. Dies betrifft nicht nur vergleichsweise banales Balancing wie verkürzte Zauberzeiten oder gesteigerte Schadenswirkung. So wurden generell die Trainingskosten reduziert, was sich in einem üppigeren Geldpolster niederschlagen sollte. Einige Klassen bekamen sogar neue Fertigkeiten und Zauber spendiert: Der Magier kann nun beispielsweise ab Level 34 die „Magierrüstung" erlernen, welche ihm zusätzlichen Schutz gegen feindliche Zauber und verbesserte Manaregeneration gewährt. Auf Level 60 ist sogar die neue Stufe 7 des Spruchs „Wasser herbeizaubern" über eine Quest zu bekommen. Schurken dürfen sich indessen über die neuen Schließkisten freuen, eine Art Übungstruhen, die zwar nur geringe Beute enthalten, jedoch optimal zum Trainieren des Schlösserknackens geeignet sind.

Weitere Patch-Inhalte

Der Patch enthält so viel Neuerungen, dass es schier unmöglich erscheint, alle einzeln zu beschreiben. Es empfiehlt sich jedoch dringend, sich alle Details genauer anzuschauen, da die meisten von ihnen einen erheblichen Einfluss auf die Spielerfahrungen haben werden, darunter neue Rezepte wie der Reparaturroboter für Ingenieure, ein Quest-Item von Onyxia, legendäre Gegenstände, zahllose Attributsanpassungen und noch vieles mehr. Sie finden die Patch-Details entweder in Ihrem WoW-Spielverzeichnis oder auf der offiziellen Website www.wow-europe.com/de.

Die wichtigsten Trainer für fortgeschrittene Berufe

NAME	REGION	ART	HORDE/ ALLIANZ/NEUTRAL	KOORDINATEN PCG-KARTE
Sämtliche Trainer, die Sie nicht in dieser Liste stehen, finden Sie in den sechs großen Hauptstädten. Sprechen Sie für nähere Auskünfte einfach die Wachen an!				
SCHMIEDEKUNST:				
Clarise Gnarltree	Duskwood	Experte Schmied	Allianz	U35
Traugh	Das Brachland	Experte Schmied	Horde	M11
Grumnus Steelshaper	Ironforge	Rüstungstrainer	Allianz	M34
Okothos Ironrager	Orgrimmar	Rüstungstrainer	Horde	J14
Ironus Coldsteel	Ironforge	Waffentrainer	Allianz	M34
Borgosh Corebender	Orgrimmar	Waffentrainer	Horde	J14
Kilram	Winterspring	Axt-Trainer	Neutral	E15
Lilith the Lithe	Winterspring	Hammer-Trainer	Neutral	E15
Seril Scourgebane	Winterspring	Schwert-Trainer	Neutral	E15
Brikk Keencraft	Stranglethorn	Meister Schmied	Neutral	Y32
SCHNEIDEREI				
Mahani	Das Brachland	Experte Schneiderei	Horde	P10
Gramik Goodstitch	Stranglethorn	Experte Schneiderei	Neutral	Y32
Jalane Ayrole	Stormwind	Schatten-Weber-Trainer	Allianz	R32
Josephine Lister	Undercity	Schatten-Weber-Trainer	Horde	E32/33
Timothy Worthington	Die Marschen von Dustwallow	Meister Schneiderei	Allianz	R15
Daryl Stack	Hillsbrad Vorgebirge	Meister Schneiderei	Horde	G34
KÜRSCHNEREI				
Aayndia Floralwind	Ashenvale	Experte Lederverarbeitung	Allianz	I8
Krulmoo Fullmoon	Das Brachland	Experte Lederverarbeitung	Horde	P10
Brawn	Stranglethorn	Experte Lederverarbeitung	Horde	W32
Drakk Stonehand	Das Hinterland	Meister Lederverarbeitung	Allianz	G37
Hahrana Ironhide	Feralas	Meister Lederverarbeitung	Horde	R7
Peter Galen	Azshara	Meister Drachenschuppen Lederverarbeitung	Allianz	H16
Thorkaf Dragoneye	Badlands	Meister Drachenschuppen Lederverarbeitung	Horde	P39
Sarah Tanner	Die sengende Schlucht	Meister Elementare Lederverarbeitung	Allianz	P35
Brumn Winterhoof	Das Arathi Hochland	Meister Elementare Lederverarbeitung	Horde	I36
Caryssia Moonhunter	Feralas	Stammes Lederverarbeitung	Allianz	S8
Se'Jib	Stranglethorn	Stammes Lederverarbeitung	Horde	W33
Waldor	Das Brachland	Geselle Lederverarbeiter	Horde	N11
ALCHEMIE				
Kylanna	Ashenvale	Experte Alchemie	Allianz	J9
Alchemist Narett	Die Marschen von Dustwallow	Experte Alchemie	Allianz	R16
Serge Hinott	Hillsbrad Vorgebirge	Experte Alchemie	Horde	G34
Jaxin Chong	Stranglethorn	Experte Alchemie	Horde	Y32
Kylanna Windwhisper	Feralas	Meister Alchemie	Allianz	R2
Rogvar	Die Sümpfe des Elends	Meister Alchemie	Horde	U39
INGENIEURSKUNST				
Buzzek Bracketswing	Tanaris	Meister Ingenieur	Neutral	V13
Vazario Linkgrease	Das Brachland	Meister Goblin-Trainer	Neutral	N13
Nixx Sprocketspring	Tanaris	Meister Goblin-Trainer	Neutral	V13
Tinkmaster Overspark	Ironforge	Meister Gnom-Trainer	Allianz	M34
VERZAUBERN				
Xylinnia Starshine	Feralas	Experte Verzauberkunst	Allianz	R2
Kitta Firewind	Wald von Elwynn	Fachmann Verzauberkunst	Allianz	S34
Hgarth	Steinkrallen Gebirge	Fachmann Verzauberkunst	Horde	K5
Annora	Das Ödland Instance Uldaman 40+	Meister Verzauberkunst	Neutral	O38
ANGELN				
Matthew Hooper	Redridge Gebirge	Angellehrer	Allianz	S37
Harold Riggs	Das Sumpfland	Angellehrer	Allianz	L34
Old Man Heming	Stranglethorn	Fischer	Neutral Buch zum Expert 1 Gold	Y32
Wigcik	Stranglethorn	Fachmann Angeln	Neutral	Y32
Myizz Luckycatch	Stranglethorn	Fachmann Angeln	Neutral	Y32
Nat Pagle	Die Marschen von Dustwallow	Neutral	Quest zum Meister-Angler	R15
Anfang: Allianz: Angler Grimnur Stonebrand in Ironforge Horde: Angler Lumak in Orgrimmar				
KOCHEN				
Shandrina	Ashenvale	Allgmeine Güter	Allianz per Buch Expert 1 Gold	J9
Wulan	Desolace	Koch Bedarf	Horde per Buch Expert 1 Gold	O1
Dirge Quikcleave	Tanaris	Metzger	Neutral per Quest	V13
ERSTE HILFE				
Deneb Walker	Das Arathi Hochland	Schriften und Tränke	per Buch Expert 90 Silber	Allianz I36
Balai Lok'Wein	Die Marschen von Dustwallow	Tränke, Schriften und Reagenzien	per Buch Expert 90 Silber	Horde Q13
Ghok'kah	Die Marschen von Dustwallow	Schneiderei Bedarf	per Buch Expert 90 Silber	Horde Q13
Arnok, Horde, Quest bis 300				
Ende: Doctor Gregory Victor		Das Arathi Hochland		H39
Nissa Firestone, Allianz, Quest bis 300				
Ende: Doctor Gustaf VanHowzen		Dustwallow		R15

Trainer-Übersicht

Die Suche nach dem richtigen Berufe-Trainer hat ein Ende: Hier erfahren Sie, wo Sie alle wichtigen Lehrer in der Spielwelt finden.

Jeder **WoW**-Spieler kennt das Problem: Man ist in einem Beruf weit vorangeschritten, doch irgendwann erreicht man das Ende der aktuellen Lernskala und fragt sich: Wo zum Teufel finde ich bloß den nächsten Trainer? Vor allem jene Lehrer, die einen Beruf bis Stufe 300 ausbilden, sitzen an versteckten Stellen in der Spielwelt und sind meist erst für Spieler mit Level 35 oder höher erreichbar.

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser fassen wir in diesem aktualisierten Trainer-Guide noch mal alle wichtigen Infos zu den Berufen für Sie zusammen und haben zudem eine übersichtliche Liste mit genau jenen Trainern aufgestellt, die ihr Lager nicht ohnehin in einer der sechs Hauptstädte aufgeschlagen haben. Neben dem Namen, der Fraktion und dem Aufenthaltsort des gesuchten Trainers sind in unserer Tabelle natürlich auch dessen Koordinaten auf dem PC-Games-Riesenposter aufgeführt. Außerdem gehen wir auf die speziellen Quests der drei Nebenberufe ein und erklären Ihnen, wie Sie diese Aufgaben lösen können.

Noch eine kurze Info: Sollten Sie einen Trainer für Ihr Handwerk suchen, der nicht in unserer Tabelle aufgeführt ist, dann finden Sie Ihn in einer Hauptstadt. Sprechen Sie dazu eine Stadtwache an und wählen Sie den entsprechenden Eintrag im Menü aus; anschließend wird Ihnen der genaue Standort auf der Gebietskarte mit einer kleinen Flagge angezeigt.

Allgemeines:

Die ersten beiden Handwerksstufen erhalten Sie bereits auf niedrigem Level, die dazu passenden Trainer finden Sie allesamt in den Hauptstädten. Für die Fertigkeiten jenseits Stufe 125 muss Ihr Alter Ego mindestens Level 20 aufweisen, für Stufe 225 und höher sogar Level 35. Erfahrung im Handwerk erreichen Sie beispielsweise durch die Herstellung der Güter. Hierbei gilt: Orangefarbene Kreationen geben immer Fertigkeitserhöhungen, gelbe oft, grüne selten und graue gar nicht. Kleiner Tipp: Fertigen Sie grundsätzlich die Gegenstände mit den niedrigsten Materialkosten der jeweiligen Lernstufe an. So sparen Sie Geld.

Hauptberufe:

Schmiedekunst:

Mit dem Schmiedehammer in der Hand stellen Sie am Amboss Helme, Beinkleider und Schneiden her. In einer höheren Stufe spezialisieren Sie sich entweder auf Rüstungs- oder Waffenkunst. Letzteres unterteilt sich zudem in Hammer- oder Schwertschmiedung.

Beste Kombination: Bergbau

Beste Klasse: Krieger, Paladin

Ausbilder:

Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte

Bis Stufe 150: Hauptstädte, Darkshire (Allianz), Brachland (Horde)

Bis Stufe 225: Ironforge (Allianz), Orgrimmar (Horde), Stranglethorn (Beide)

Bis Stufe 300: Ironforge (Allianz), Orgrimmar (Horde), Stranglethorn (Beide)

Spezialisierung: Ironforge (Alliance), Orgrimmar (Horde)

Schneiderei:

Die von humanoiden Gegnern fallen gelassenen Stoffarten verwandeln Sie mit den Fäden der Händler in adrette Schuhe, Hüte oder Handschuhe. Mit Stufe 210 dürfen Sie dann die „Robe der Kraft" schneidern – ein Kleidchen, nur für Sie. Allerdings brauchen Sie dazu elementare Zusätze.

Beste Kombination: Verzaubern

Beste Klasse: Priester, Magier, Hexenmeister

Ausbilder:

Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte

Bis Stufe 150: Hauptstädte (Allianz), Hauptstädte, Brachland (Horde), Stranglethorn (Beide)

Bis Stufe 225: Stormwind (Allianz), Undercity (Horde)

Bis Stufe 300: Die Sümüfe von Dustwallow (Allianz), Die Hügel von Hillsbrad (Horde)

Tipp: Mit dem Verkauf von Rucksäcken können Sie bereits auf niedrigem Level Einiges an Geld machen.

Lederverarbeitung:

Aus Lederstücken und den Fäden der Händler lässt sich so Manches herstellen, beispielsweise Ausrüstung, Munitionsbehälter und Verstärkungen der Rüstungsklasse. Ab einer höheren Stufe spezialisieren Sie sich durch einen Auftrag auf Drachenschuppen-, Elementar- oder Stammeskürschnerei.

Beste Kombination: Gerben

Beste Klasse: Dieb, Jäger, Druide, Schamane

Ausbilder:

Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte

Bis Stufe 150: Hauptstädte, Ashenvale (Allianz), Brachland, Stranglethorn (Horde)

Bis Stufe 225: Darnassus (Alli-

anz), Thunder Bluff (Horde)
Bis Stufe 300: Das Hinterland (Allianz), Feralas (Horde)
Spezialisierung:
Drachenschuppen: Azshara (Allianz), Das Ödland (Horde)
Elementar: Sengende Schlucht (Allianz), Das Arathi Hochland (Horde)
Stamm: Feralas (Allianz), Stranglethorn (Horde)
Tipp: Mit der Herstellung von Verstärkungspaketen erhöhen Sie sehr schnell Ihre Fertigkeiten.

Alchemie:
Ein Kraut in der einen Hand, eine Glasphiole in der anderen – und schon können Sie mit dem Brauen Ihrer Tränke loslegen. Ob Heil-, Mana-, Stärkungs- oder Resistenztrank, die von Ihnen hergestellten Fläschchen sind immer und von allen zu gebrauchen. Und lassen sich zudem billig herstellen...
Beste Kombination: Kräuterkunde
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Ashenvale, Die Sümpfe von Dustwallow (Allianz), Die Hügel von Hillsbrad (Horde), Stranglethorn (Beide)
Bis Stufe 225: Darnassus (Allianz), Undercity (Horde)
Bis Stufe 300: Feralas (Allianz), Sümpfe des Elends (Horde)
Tipp: Einige Ihrer Tränke sind für die Handwerksfertigkeiten anderer Spieler nötig - also verscherbeln!

Ingenieurskunst:
Schrauben, Gewehrmunition, bunte Brillen, mechanische Hühner – die Ingenieurskunst bringt so manch skurrile und auch witzige Konstruktion zum Vorschein. Ab einer hohen Stufe können Sie sich per Rätsel auf die Gnome- oder Goblin-Kunst spezialisieren.
Beste Kombination: Bergbau
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Stormwind, Ironforge (Allianz), Orgrimmar, Undercity (Horde)
Bis Stufe 225: Ironforge (Allianz), Orgrimmar (Horde)
Bis Stufe 300: Tanaris (Beide)
Spezialisierung:
Gnome: Ironforge (Allianz), Brachland (Horde)
Goblin: Tanaris (Beide)
Tipp: Bis auf einige wenige Ausnahmen, stellen Sie alle Ihre Güter für sich oder andere Ingenieure her.

Verzauberkunst:
Sie zersetzen mit „Entzaubern" magische Rüstungen und Waffen in ihre Einzelteile und benutzen diese, um Attributsverbesserungen auf Ausrüstungen zu zaubern. Sie können sich sogar einen Ohrring basteln – vorausgesetzt, Sie besitzen Formel, Stufe 265 und die notwendigen Materialien.
Beste Kombination: Schneidern
Beste Klasse: Priester, Magier, Hexenmeister
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Feralas (Allianz), Hauptstädte (Horde)
Bis Stufe 225: Der Wald von Elwynn (Allianz), Das Steinkrallengebirge (Horde)
Bis Stufe 300: Uldaman – Level 40+ Instance in den Badlands (Beide)
Tipp: Bis Stufe 100 müssen Sie nichts anderes tun, als zu entzaubern. Vorsicht: Kostspieliges Handwerk.

Kürschnerei:
Mit einem speziellen Messer (beim Händler erhältlich) ziehen Sie allen Tieren das Fell ab. Sie müssen die Viecher noch nicht einmal selbst erlegen, da etliche Spieler die Kadaver einfach in der Gegend liegen lassen.
Beste Kombination: Kürschnerei
Beste Klasse: siehe Kürschnerei
Ausbilder:
Bis Stufe 300: Alle Hauptstädte

Bergbau:
Mit der Spitzhacke vom Händler brechen Sie Eisen, Kupfer und sogar Edelsteine aus Minen. Die Suche vereinfachen Sie mit „Mineralien finden" aus dem Buch. Gelbe Punkte auf der Minikarte zeigen Standorte.
Beste Kombination: Ingenieurskunst, Schmiedekunst
Beste Klasse: Siehe Ingenieurskunst, Schmiedekunst
Ausbilder:
Bis Stufe 300: Alle Hauptstädte

Kräuterkunde:
Eine wirklich einfache Angelegenheit. Sie benutzen die Fähigkeit „Kräuter finden" und grasen das Land nach Blümchen und Kräutern ab. Aufgepasst: Einige Büschel befinden sich sogar unter der Wasseroberfläche.
Beste Kombination: Alchemie
Beste Klasse: Siehe Alchemie
Ausbilder:
Bis Stufe 300: Alle Hauptstädte

Nebenberufe:

Angeln:
Rute und Köder erhalten Sie bei den Fischer-Zulieferern. Die Ruhe und Geduld müssen Sie allerdings selber aufbringen. Sobald der Schwimmer zuckt, draufklicken und fertig.
Beste Kombination: Keine
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 225: Booty Bay (Buch)
Bis Stufe 300: Quest in Dustwallow (mehr dazu später)

Kochenkunst:
Die Rezepte für Ihre Kochkunst erhalten Sie bei Händlern und durch Aufträge. Ist keine Feuerstelle in der Nähe, stellen Sie ein Feuer mit Holz, Feuerstein und Zunder (Händler) her.
Beste Kombination: Keine
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Hauptstädte
Bis Stufe 150: Hauptstädte
Bis Stufe 225: Per Buch in Ashenvale und Desolace
Bis Stufe 300: Quest in Tanaris (mehr dazu später)
Tipp: Alles, was nach Kochmaterial aussieht, sollten Sie auch gleich in den Rucksack stecken.

Erste Hilfe:
Mit Bandagen aus allerlei Stoffresten von huamnoiden Gegnern setzen Sie sich über die eventuell fehlende Heilkunst hinweg. Zudem können Sie Gegenmittel für normale und starke Vergiftungen herstellen.
Beste Kombination: Keine
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Hauptstädte
Bis Stufe 150: Hauptstädte
Bis Stufe 225: Per Buch in Arathi Hochland
Bis Stufe 300: Per Quest in Dustwallow (Allianz), Orgrimmar (Horde)
Tipp: Die Bandagen nach 225 lassen sich ebenfalls per Buch im Arathi Hochland erlernen.

Fachmann: Angeln
Sobald beim Angeln ein Skill von 225 erreicht wurde, scheint es nicht weiterzugehen, da offenbar kein Trainer in der Lage ist, Ihnen weiteres Wissen zu vermitteln. Wenn Sie diese Grenze erreicht haben und inzwischen bis Level 40 aufgestiegen sind, gibt es aber dennoch eine Möglichkeit, Ihr Können zu verbessern. Horde-Spieler begeben sich dazu zum Angler Lumak, Allianz-Kämpfer zu Grimnur Stonebrand (siehe Tabelle). Beide Fraktionen werden zu ein und demselben Mann geschickt: Nat Pagle. Er ist nicht ganz leicht zu finden, da er sich tief in den Sümpfen von Dustwallow versteckt hält.
Sobald Sie ihn ausfindig gemacht haben, bekommen Sie von ihm eine neue Quest: Sie werden angewiesen, vier verschiedene Fische zu fangen. Die Sorten finden Sie in Stranglethorn, Feralas, Desolace und in den Sümpfen des Elends.Haben Sie etwas Geduld, die Tiere sind relativ selten. Sobald Sie Pagle alle Fischarten überreicht haben, wird er Sie schulen, Ihre Fähigkeiten weiter zu verbessern. Da Level 40 die unterste Grenze für diese Quest darstellt, empfiehlt es sich, zuvor noch einen oder zwei Levels darüber erreicht zu haben. Die Regionen, in die Sie reisen müssen, sind von unterschiedlich starken Monstern bevölkert, die Ihnen sonst gefährlich werden könnten.

Fachmann: Erste Hilfe
Mit den Fähigkeiten der Ersten Hilfe lässt sich eine Menge Geld verdienen, vorausgesetzt Sie haben sich nicht früher für einen stoffverarbeitenden Beruf entschieden. Um aber auch später auf dem aktuellen Stand zu sein, müssen Sie sich einer Quest annehmen. Die Aufgabenstellungen für Horde und Allianz ist im Grunde identisch, lediglich die Orte der Quest sind unterschiedlich. Um überhaupt die Aufgabe annehmen zu können, benötigen Sie mindestens Level 40 sowie einen Erste-Hilfe-Skill von 225. Allianzspieler bekommen von Nissa Firestone in Ironforge den Auftrag Gustaf VanHowzen in Theramore zu besuchen. Er steht in der Kaserne, wo Sie Verwundete kurieren sollen. Verzweifeln Sie nicht, diese Aufgabe die Sie hier bekommen ist nicht ganz einfach. Halten Sie sich möglichst in der Mitte, um so die Verletzten zügig erreichen zu können. Wenn Sie das geschafft haben, sind Sie Erste Hilfe-Fachmann.
Horde-Spieler werden von Arnok zu Gregory Victor geschickt. Dort müssen Sie praktisch die gleiche Aufgabe lösen wie auf Seiten der Allianz.

Fachmann: Kochkunst
Auch als Koch kommen Sie früher oder später in die Situation, Ihren Skill nicht weiter hochschrauben zu können. Sobald Sie das Maximum von 225 erreicht haben und ihr Alter Ego Level 40 erreicht hat, begeben Sie sich als Allianz-Spieler zu Daryl Riknussen in Ironforge, als Anhänger der Horde zu Zarnja in Orgrimmar. Beide NPCs schicken Sie nach Tanaris zu Dirge Quikcleave. Ihn finden Sie im Gasthaus von Gadgetzan. Er betreut Sie mit einer langwierigen Aufgabe: Sie sollen einige Zutaten für seine Spezialität sammeln. Als Belohnung bekommen Sie 20 Portionen davon, sobald Sie ihm sämtliche Materialien geliefert haben. Zusätzlich lehrt er Sie den Status „Fachmann" in der Kochkunst. Ein Tipp: Falls Sie keine Lust haben, lange nach den Zutaten zu suchen, begeben Sie sich einfach ins Auktionshaus in Gadgetzan oder Ihrer Hauptstadt. Für rela tiv wenig Gold kommen Sie so schnell an die benötigten Nahrungsmittel.

Die Bücher
Für sämtliche Nebenberufe gibt es Bücher bei diversen Händlern zu kaufen. Allianz-Spieler, die Experten in der Kunst der Ersten Hilfe werden wollen, begeben sich beispielsweise nach Stromgarde, um dort ein Expertenbuch zu kaufen. Da sich viele Spieler jedoch den Weg sparen wollen, kaufen sie die Bücher zu teilweise extrem hohen Preisen in den Auktionshäusern. So bekommen Sie mit geringen Mitteln in kurzer Zeit ein beträchtliches Vermögen zusammen.

RUNGSRUF, was die Angriffsstärke der Gegner reduziert. Bei einem einzelnen Monster stecken Sie vielleicht zunächst nur 10 bis 20 Schadenspunkte pro Schlag weniger ein. Bei drei Monstern gleichzeitig sind das aber immerhin schon 30 bis 60 Schadenspunkte pro Runde. Und gerade in höheren Stufen kämpfen Sie selten gegen ein einzelnes Monster. Der Rest bleibt Ihren persönlichen Vorlieben überlassen und jeder entwickelt seine eigenen Taktiken. Noch ein Tipp: Benutzen Sie Ihre WUT-Punkte bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Es wird in Gruppen ungern gesehen, wenn der rote Balken unter dem Namen eines Kämpfers immer weiter ansteigt – es ist ein Indiz dafür, dass er nicht alles gibt, um den Kampf zu gewinnen, oder seine Klasse nicht richtig spielen kann.

Der Krieger im PvP

Der PvP-Krieger hat nur eine einzige Option, um gegen andere Mitspieler zu bestehen: Talente in den Angriffs-Baum investieren und alles einsetzen, was die Chance zum kritischen Treffer verbessert. Generell wird mit einem Zweihänder gekämpft, vorzugsweise mit einer Axt (erhöhte Chance zum kritischen Treffer), die über einen möglichst hohen Basisschaden verfügt. Die Geschwindigkeit ist dabei eher unerheblich: Es werden ohnehin vorwiegend Angriffe benutzt, die sofort und nicht beim nächsten Schlag ausgeführt werden.

Der wichtigste Angriff ist hier TÖDLICHER SCHLAG, der bei Verfügbarkeit sofort ausgeführt werden sollte. Der Gegner kann sich dadurch nur noch zu 50 % Prozent heilen – ob es sich nun um Heilsprüche oder Bandagen handelt. Um zu verhindern, dass ein Gegenspieler über „Erste Hilfe" Lebenspunkte zurückgewinnt, sollte stets ZERFLEISCHEN eingesetzt werden. Hierbei handelt es sich um einen „Damage over Time"-Angriff, d. h. der Schaden wird nicht sofort, sondern über einen bestimmten Zeitraum ausgeteilt. Solange dies der Fall ist, wird „Erste Hilfe" unterbrochen und kann für die nächsten 60 Sekunden nicht mehr eingesetzt werden. Ebenfalls sehr wichtig: Dieser Angriff wird verfügbar, wenn ein Gegner ausweicht (Schurken); ÜBERWÄLTIGEN kann nicht abgewehrt werden. Gegen alle Klassen, die über Fernangriffe verfügen (Magier, Priester, Jäger), sollte darüber hinaus KNIESEHNE angewendet werden. Ansonsten wird ein Kampf zum Marathon-Lauf. Sollte dies trotzdem passieren, dann empfiehlt sich der Einsatz von WIRBELWIND, der über eine erhöhte Reichweite verfügt – aber auch sehr viel Wut verschlingt. Daher sollten PvP-Krieger nicht nur genügend Heiltränke, sondern auch Wuttränke im Gepäck haben.

Extrem hoher Schaden kann mit EXEKUTION erzielt werden. Wenn man bei einem Kampf die Oberhand hat, dann sollte man diesen Angriff nicht zu früh einsetzen, sondern lieber noch ein wenig Wut aufbauen – im Zweifelsfall über BLUTRAUSCH. Jeder Wutpunkt gibt sechs zusätzliche Schadenspunkte bei diesem Angriff.

Darüber hinaus gibt es nur einen echten Tipp: üben, üben, üben. Dazu eignen sich am besten Duelle mit der eigenen Fraktion. Dabei sollte das Kampf-Log eingeschaltet sein und man sollte sich nach einem Kampf die Zeit nehmen, es eingehend zu studieren.

Talente für einen PvP-Krieger

Ein PvP-Kämpfer zieht mit einer Zweihand-Axt in die Schlacht gegen andere Spieler. Bei Auseinandersetzungen mit Monstern hat er aber immer einen Schild und eine Einhand-Waffe im Handgepäck. Der Talentbaum hat sich grundlegend verändert: Im PvE muss ein Kämpfer nur „Aggro" halten, im PvP muss er in der Lage sein, Schaden auszuteilen.

WAFFEN-Talente (insgesamt 33 Punkte)

- VERBESSERTE KNIESEHNE – 2/2 Punkte
- TAKTIKER – 4/5 Punkte
- VERBESSERTES VERWUNDEN – 3/3 Punkte
- VERBESSERTES ÜBERWÄLTIGEN – 2/2 Punkte
- TIEFE WUNDEN – 3/3 Punkte
- ZWEIHANDWAFFEN-SPEZIALISIERUNG – 5/5 Punkte
- DURCHBOHREN – 2/2 Punkte
- AXT-SPEZIALISIERUNG – 5/5 Punkte
- WEITREICHENDE STÖSSE – 1/1 Punkte
- ABWEHR – 5/5 Punkte
- TÖDLICHER SCHLAG – 1/1 Punkte

FUROR-Talente (insgesamt 5 Punkte)

- GRAUSAMKEIT – 5/5 Punkte

SCHUTZ-Talente (insgesamt 13 Punkte)

- VORAHNUNG – 5/5 Punkte
- ZÄHIGKEIT – 5/5 Punkte
- VERBESSERTER BLUTRAUSCH – 2/2 Punkte
- LETZTES GEFECHT – 1/1 Punkte

Klassen im Fokus: Der Krieger (v1.3.1)

Beim WoW-Patch 1.3.1 wurden für den Kämpfer Änderungen vorgenommen, die die Spielweise und Talent-Verteilung direkt beeinflussen. Dieser überarbeitete Krieger-Guide ersetzt die Tipps des letzten Monats.

Wenn Sie eine Karriere als PvE-Krieger einschlagen, sollten Sie sich eines klarmachen: Monstern mächtig Schaden zufügen ist die Aufgabe anderer Klassen! Ihre Hauptaufgabe besteht darin, für die Kollegen die Rübe hinzuhalten und dafür zu sorgen, dass diese ungestört infernalische Zaubersprüche oder Spezialangriffe ausführen können. Man sollte deshalb nur sehr wenige Talentpunkte in FUROR und WAFFEN investieren, sonst endet man mit einem Charakter, der als Einzelkämpfer oder im PvP gegen andere Spieler prima funktioniert. Sie werden jedoch ab Stufe 50 nur schwerlich Abenteurer finden, die mit Ihnen eine Gruppe bilden und Instanzen höherer Levels spielen wollen. Dieser Guide richtet sich daher vor allem an diejenigen, die ihr Können in den Dienst einer Gruppe stellen und selten solo spielen möchten.

Welche Attribute sind für einen Krieger wichtig?

Sie sollten bei der Ausstattung des Kämpfers besonders auf den Wert AUSDAUER achten, da er Ihre Lebenspunkte im Verhältnis 1:10 erhöht; das bedeutet, pro Ausdauerpunkt steigt Ihre Lebensenergie um jeweils zehn Einheiten. Der nächste wichtige Wert ist die RÜSTUNG. Je höher dieser Wert ist, desto geringer fällt der erlittene Schaden aus. VERTEIDIGUNG sorgt dafür, dass Sie seltener getroffen werden. Ebenso das Attribut BEWEGLICHKEIT, das darüber hinaus noch die Wahrscheinlichkeit für kritische Treffer erhöht. Wichtiger ist jedoch der Wert STÄRKE, denn er erhöht den Schaden, den Sie anrichten. Außerdem erhöht STÄRKE den Schaden, den Sie mit Ihrem Schild abblocken können. Alle anderen Werte sind für den Kämpfer irrelevant und können vernachlässigt werden.

Welche Waffen sollten Krieger benutzen?

Welche Waffe Sie benutzen, ist prinzipiell egal. Es sollte sich jedoch um eine Einhand-Waffe handeln, da Sie unbedingt einen Schild tragen müssen. Schilde starten mit einer RÜSTUNG von ca. 100 und enden bei Stufe 60 mit einem Wert von knapp 2.100 Punkten. Schilde stellen also ein Drittel Ihrer gesamten RÜSTUNG dar. Und: Zusätzlich zur Schadensreduktion (RÜSTUNG) können Sie mit einem Schild Treffer abblocken.

Vergessen Sie daher die Fertigkeit BEIDHÄNDIGKEIT und verwenden Sie stattdessen lieber Zweihand-Waffen, wenn Sie kurzfristig mehr Schaden austeilen müssen. Dies gilt besonders für Instanzen, in denen Sie mehr als vier Levels über Ihren Gegnern sind, sodass der Einsatz des Schildes nur noch bei Bossgegnern notwendig wird.

Welche Talente sind für einen Krieger wichtig?

Wenn Sie einen Charakter erstellen wollen, der gerade ab Stufe 45 seine ganze Stärke ausspielt, dann sollten Sie den Talentbaum WAFFEN vergessen. Fast. Die Fertigkeit ABWEHR ist sinnvoll, um ef-

Wie bekomme ich die BERSERKER-HALTUNG?

Bei den meisten Krieger-Quests bekommen Sie lediglich Gegenstände (Rüstungen, Waffen, Schilde). Ob sich diese für Sie lohnen, hängt immer von Ihrer aktuellen Ausrüstung ab. Wichtig ist jedoch die Quest, welche Sie mit Level 30 bekommen. Die Krieger-Trainer in den Hauptstädten (Horde und Allianz) schicken Sie auf eine Quest ins Brachland. Wenn Sie diese Quest schaffen, erhalten Sie die BERSERKER-HALTUNG. Sie finden den gesuchten Ort auf einer Insel an der Küste des Brachlands (PC-Games-Karte: O13). Hier müssen Sie nacheinander mehrere Gegner besiegen. Nehmen Sie daher entweder ausreichend starke Heiltränke und Bandagen mit oder fragen Sie einen anderen Spieler um Hilfe. Wenn Sie diese Quest erst mit Level 35 angehen, sollten Sie aber auch solo keine Probleme haben.

fektiver Schläge abzuwehren. TAKTIKBEHERRSCHUNG und AGGRESSIONSBEWÄLTIGUNG sind ebenfalls ein Muss. Doch dazu später mehr. Im Talentbaum FUROR empfehlen wir, fünf Punkte auf GRAUSAMKEIT zu verwenden. Darüber hinaus sollten Sie alle verbliebenen Punkte in SCHUTZ investieren. Möglichst schnell sollten Sie hier VERBESSERTER SCHILDHIEB erreichen. In der vollen Ausbaustufe bekommen Sie dadurch eine 100-Prozent-Chance, den Gegner mit STILLE zu belegen: Zaubersprüche können dann nicht mehr ausgeführt werden.

Seit dem Patch 1.3.1 macht es nur noch bedingt Sinn, Punkte in einige bestimmte Talente zu investieren. Darunter auch VERBESSERTER SCHILDBLOCK, da hierbei nicht mehr der komplette Schaden, den ein Gegner anrichtet, abgewehrt wird. Stecken Sie deshalb lieber einen Punkt in LETZTES GEFECHT, das sich als „Retter in der Not" bewährt hat. Auch VERBESSERTER BLUTRAUSCH wird mit zwei Punkten aufgewertet. Vor allem bei Monstergruppen, die man nicht mit Gewehr oder Bogen zu sich holt, ist dieses Talent sehr nützlich, um einen Kampf mit ausreichend „Wut im Bauch" zu starten. Darüber hinaus frei gewordene Talentpunkte sollte man in GRAUSAMKEIT investieren, was die Chance auf einen kritischen Treffer mit Nahkampfwaffen erhöht. Diese Talentverteilung wurde in den High-end-Instanzen Scholomance, Stratholme und Molten Core ausprobiert und hat sich als sehr gut erwiesen. Für eine genaue Auflistung der neuen Punkteverteilung werfen Sie bitte einen Blick auf unsere Übersicht „Talente für einen PvE-Krieger".

Welchen Kampfstil soll ich benutzen?

Als Kämpfer haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Kampfstilen. Generell sollten Sie in der VERTEIDIGUNGSHALTUNG kämpfen, da Sie dann zehn Prozent weniger Schaden erleiden und zehn Prozent mehr Aggro erzeugen, sprich die Monster im Kampf mit einer Gruppe besser an sich binden. Die KAMPFHALTUNG empfiehlt sich, wenn Sie alleine spielen oder in Instanzen unterwegs sind, in denen die Monster drei bis fünf Stufen unter Ihnen liegen. Die BERSERKER-HALTUNG können Sie für den permanenten Einsatz ad acta legen. Dieser Modus ist nur relevant, wenn Sie Horden von Monstern bekämpfen. Sie bekommen in diesem Stil zwar einige Fertigkeiten, mit denen Sie mehrere Gegner angreifen können, erhalten im Kampf aber auch zehn Prozent mehr Schaden.

Wie spiele ich den Krieger im Solo-Kampf?

Prinzipiell können Sie im Solo-Spiel in der VERTEIDIGUNGSHALTUNG kämpfen. Benutzen Sie als Erstes den SCHLACHTRUF, um im Kampf noch mehr WUT-Punkte aufzubauen. Dann sollten Sie Fähigkeiten wie RÜSTUNG ZERREISSEN und DEMORALISIERUNGSRUF einsetzen, um den Gegner zu schwächen. Anschließend prügeln Sie Ihren Kontrahenten mit Fähigkeiten wie HELDENHAFTER STOSS, RACHE oder VERWUNDEN in den Staub. Da der Krieger im Vergleich zu anderen Klassen wenig Schaden austeilen kann, sorgt dieses Vorgehen dafür, dass Monster zwar sehr langsam besiegt werden, dafür aber kontinuierlich weitergekämpft werden kann. Sie müssen weniger Lebenspunkte durch Nahrung oder Tränke wiederherstellen.

Etwas schneller können Sie vorgehen, wenn Sie innerhalb eines Kampfes zwischen den Kampfstilen hin und her springen. Beispiel: Besitzt ein Gegner nur noch 20 Prozent seiner Lebenspunkte, so wechseln Sie in die BERSERKER-HALTUNG und führen HINRICHTUNG aus. Das funktioniert natürlich nur, wenn Sie TAKTIKBEHERRSCHUNG aus dem WAFFEN-Talentbaum ausgebaut haben und bis zu 25 WUT-Punkte beim Stilwechsel übernehmen können.

Wie spiele ich den Krieger in einer Gruppe?

Beim Kampf in der Gruppe ergeben sich einige Besonderheiten: Sie müssen alle Monster an sich binden – und das ist leichter gesagt als getan (siehe Grundlagentipps aus PCG 05/05 „Spiel in der Gruppe"). Wenn Sie Monster „pullen", also mit einer Fernwaffe zu Ihrer Gruppe holen, damit Sie nicht versehentlich in weitere Gegner laufen, dann führen Sie kurz danach BLUTRAUSCH aus, um genügend WUT für den DEMORALISIERUNGSRUF zu haben. Dieser bindet die Monster, wenn auch nur mit wenig Aggro, an Sie. Wählen Sie nun ein Monster und führen Sie über SCHILDBLOCK, RACHE und RÜSTUNG ZERREISSEN einige Aggro-produzierende Fertigkeiten aus. Dann wechseln Sie Ihr Ziel, belegen jeden Gegner zweimal mit RÜSTUNG ZERREISSEN und werfen vielleicht noch die eine oder andere RACHE ein. Die Monster sollten jetzt nur noch Sie angreifen. Falls Ihnen doch einmal eines entkommt, nutzen Sie SPOTT und wenden schnell zwei RÜSTUNG ZERREISSEN an. Im Gruppenkampf sind alle Fertigkeiten, die erst beim nächsten Schlag angewendet werden, ziemlich unbrauchbar. Die bisher erwähnten Fertigkeiten werden alle „sofort" ausgeführt und sind daher unabhängig von der Waffengeschwindigkeit. In einer hohen Ausbau-Stufe verwenden Sie zusätzlich SCHILD-DISZIPLIN und SCHILDHIEB. Diese beiden Fertigkeiten erzeugen kombiniert sehr viel Aggro.

Wenn Sie eine Monstergruppe nicht pullen, sondern „chargen" (= Sie laufen in die Gegner, statt diese zu sich zu holen), dann wählen Sie zunächst die KAMPFHALTUNG. Voraussetzung ist jedoch das Talent TAKTIKBEHERRSCHUNG. Sie wählen STURMANGRIFF, danach DEMORALISIERUNGSRUF, wechseln in die BERSERKER-HALTUNG, wählen WIRBEL und gehen dann erst in die Verteidigungshaltung, um wieder so vorzugehen wie zuvor beschrieben. Auf diese Weise binden Sie die Monster gut an sich, verlieren keine Lebenspukte durch BLUTRAUSCH und nutzen jeden einzelnen Wutpunkt sehr effizient.

Gegenüber der letzten Version sind die Talentpunkte in VERBESSERTER SCHILDBLOCK überflüssig geworden. Um dennoch genügend Potenzial zu haben, um kritische Situationen zu retten, wurden viele Punkte neu verteilt. LETZTES GEFECHT kann nicht nur einen Kämpfer vor dem Ableben bewahren, sondern oft die ganze Gruppe vor dem Aus in einer Instanz. Das Gleiche gilt für VERBESSERTER SCHILDWALL, den man jedoch nur bei Endgegnern einsetzen sollte (alle 30 Minuten aktivierbar).

Wie gehe ich optimal mit Wut um?

Der Krieger ist die einzige Klasse, die sich Punkte für den Einsatz von Fertigkeiten in einem Kampf erarbeiten muss. Sie starten also einen Kampf bei null und bauen Ihre WUT dadurch auf, dass Sie Schaden anrichten oder Treffer einstecken. Daher sollten Sie immer zuerst SCHLACHTRUF wählen, weil Sie so den Schaden erhöhen, den Sie anrichten. Dadurch generieren Sie gleichzeitig wieder mehr WUT-Punkte. Als Nächstes wählen Sie DEMORALISIE-

Auf diese Werte sollten Sie achten!

Die relevanten Werte, nach Wichtigkeit sortiert:

1. AUSDAUER Erhöht die eigenen Lebenspunkte; zu finden im Charakterbildschirm

2. RÜSTUNG Reduziert erlittenen Schaden; zu finden im Charakterbildschirm

3. VERTEIDIGUNG Verbessert das Ausweichen; zu finden im Charakterbildschirm unter dem Register „Fertigkeiten"

4. STÄRKE Erhöht Schaden und geblockten Schaden; zu finden im Charakterbildschirm

5. BEWEGLICHKEIT Verbessert das Ausweichen und erhöht kritische Treffer; zu finden im Charakterbildschirm

Talente für einen PvE-Krieger

Folgende Talente sollten Sie unbedingt besitzen, um Ihre Aufgabe als Krieger in einer Gruppe wahrnehmen zu können. Wenn Sie hauptsächlich solo spielen, können Sie das eine oder andere Talent in andere Bäume investieren. Ab Level 40 wird aber die Solo-Spielzeit sehr gering und man kämpft hauptsächlich mit anderen Spielern zusammen.

WAFFEN-Talente (insgesamt 11 Punkte)

- **ABWEHR – 5/5 Punkte**
- **TAKTIKER – 5/5 Punkte**
- **AGRESSIONSBEWÄLTIGUNG – 1/1 Punkte**

FUROR-Talente (insgesamt 5 Punkte)

- **GRAUSAMKEIT – 5/5 Punkte**

SCHUTZ-Talente (insgesamt 36 Punkte)

- **SCHILD-SPEZIALISIERUNG – 5/5 Punkte**
- **VORAHNUNG – 5/5 Punkte**
- **ZÄHIGKEIT – 5/5 Punkte**
- **VERBESSERTER BLUTRAUSCH – 2/2 Punkte**
- **TROTZ – 5/5 Punkte**
- **LETZTES GEFECHT – 1/1 Punkte**
- **VERBESSERTER SPOTT – 2/2 Punkte**
- **VERBESSERTER SCHILDWALL – 2/2 Punkte**
- **VERBESSERTER SCHILDHIEB – 2/2 Punkte**
- **EINHANDWAFFEN-SPEZIALISIERUNG – 5/5 Punkte**
- **SCHILD-DISZIPLIN – 1/1 Punkte**

Blackfathom Tiefe

An der Westküste von Ashenvale (PC-Games-Karte: H6) erwartet den Spieler zwischen Level 22 und 30 ein teils unter Wasser liegendes Höhlensystem.



Bis auf einige Elite-Gegner ist der Weg zum instanzierten Bereich recht uninteressant. Unsere Karte beginnt daher ab dem Portal.

Im Wasser liegt hier die Truhe, die das Lorgalis-Manuskript enthält.

Die Naga-Hexe Lady Sarevees hält sich hier mit einigen Dienern verschanzt. Um sie zu erreichen, müssen Sie kurz tauchen.

Auf dieser Sandbank kauert der verletzte Nachtelfe Thaeldrid. Er gibt sowohl Horde- als auch Allianz-Spielern eine Quest.

Dies ist eine der Stellen, an denen sich der Elite-Gegner Lorgus Jett aufhalten kann.

Tauchen Sie unter dem Tempel durch, um in den Abschnitt „Die vergessenen Teiche" zu gelangen.

Auch an dieser Position könnten Sie dem Elite-Gegner Lorgus Jett begegnen.

Unter diesen Stegen finden Sie den Fathom-Kern.

Nachdem Sie den Endboss Aku'Mai besiegt haben, erscheint hier ein NPC, der Sie nach Darnassus teleportiert. Alternativ können Sie auch den Altar benutzen.

1. GHAMOO-RA Die Riesenschildkröte steht auf der kleinen Insel und ist dick gepanzert.



3. LADY SAREVEES Sie erreichen die Naga-Hexe nach einem kleinen Tauchgang.



5. GELIHAST Nachdem Sie den Murloc besiegt haben, sollten Sie unbedingt den Altar nutzen!

Beute aus der Blackfathom Tiefe

Eine Menge seltener Gegenstände lassen sich in dieser Instanz bergen, darunter echte Highlights wie die Rute des Schlafwandlers .





Der Ork Lord Kelris (Punkt 8 auf unserer Karte) lässt mit hoher Wahrscheinlichkeit den ausgezeichneten Stab fallen – ein Muss für Druiden und Magier! Auch der Endboss Aku'Mai lässt recht häufig eines von drei schicken Items fallen, z. B. diesen netten Ledergürtel.



6. LORGUS JETT Dieser Zwischenboss kann an verschiedenen Stellen auftauchen.

8. MONDSCHREINSANKTUM Lord Kelris bewacht den Altar mit den vier Flammen.



9. AKU'MAI Die Hydra teilt kräftig aus, hat aber zum Glück keine echten Überraschungen parat.

Burg Shadowfang

Im Westen des Silberwalds, nördlich des Dorfes Pyrewood, sollten vor allem Horde-Spieler diese gruselige Instanz (PC-Games-Karte: G30) aufsuchen.



1. GEFANGENE BEFREIEN Öffnen Sie die Zelle, um Zutritt in den Burghof zu erlangen.



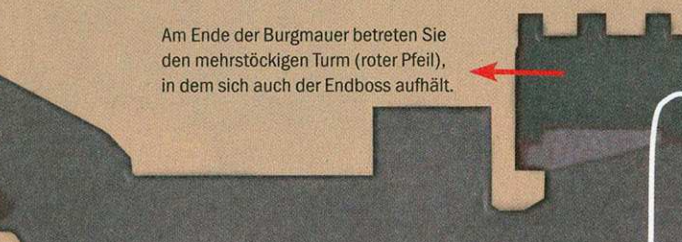
4. DER RICHTIGE WEG Wer gute Beute abgreifen will, geht durch die Küche und das Esszimmer.

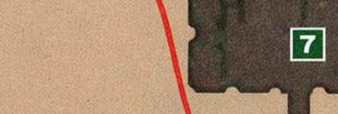


8. FENRUS Der mächtige Wolf bewacht die Turmbibliothek. Vergessen Sie das Buch nicht!



10. ARUGAL Der Hexer ist nicht leicht zu besiegen, hinterlässt aber meist eine Top-Belohnung.



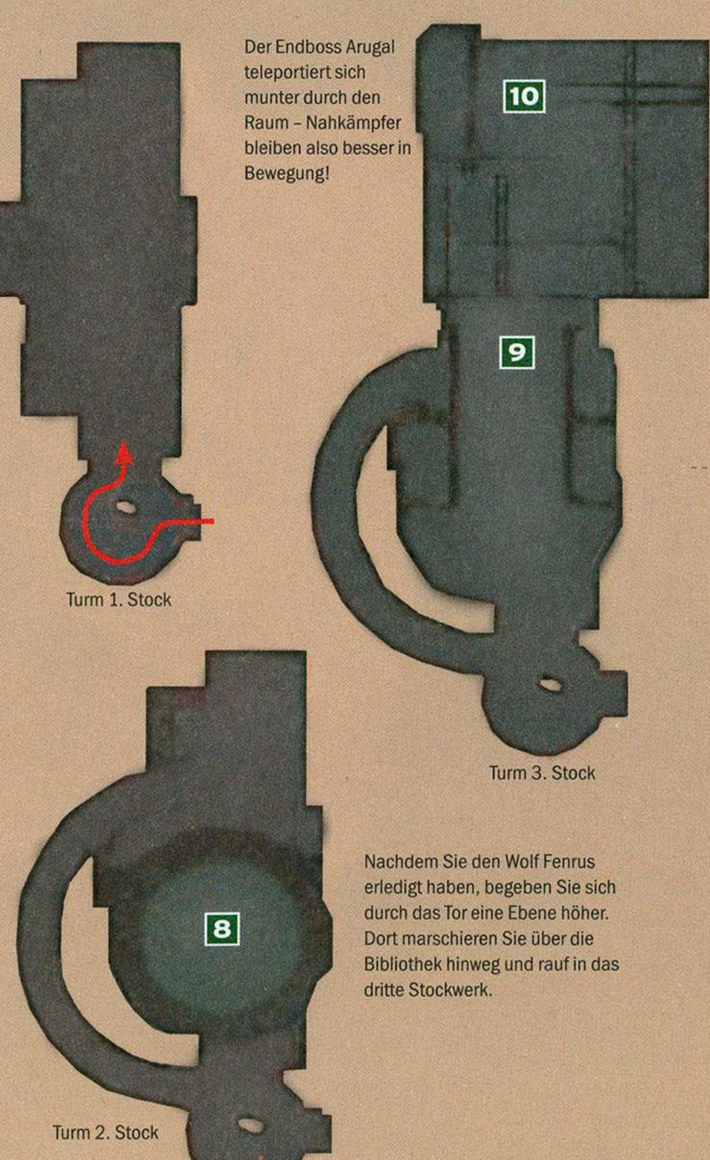


An dieser Stelle haben Sie die Wahl, welchen Weg Sie einschlagen. Wir empfehlen Ihnen jenen über Küche und Speisesaal (weißer Pfeil), da Sie so auf zwei Gegner treffen, die nach ihrem Ableben wertvolle Gegenstände hinterlassen können.

Am Ende der Burgmauer betreten Sie den mehrstöckigen Turm (roter Pfeil), in dem sich auch der Endboss aufhält.

Nehmen Sie gleich nach dem Instanz-Eingang den Weg nach rechts, um den Wachraum zu erreichen.

Die roten Pfeile zeigen den Weg auf und über die Burgmauern, eine Ebene höher als das Erdgeschoss (weiße Pfeile).



Der Endboss Arugal teleportiert sich munter durch den Raum – Nahkämpfer bleiben also besser in Bewegung!

Nachdem Sie den Wolf Fenrus erledigt haben, begeben Sie sich durch das Tor eine Ebene höher. Dort marschieren Sie über die Bibliothek hinweg und rauf in das dritte Stockwerk.

Robe von Arugal

Da werden Magierträume wahr: Diese Robe ist so schön, dass man sich bald gar nicht mehr von ihr trennen will.



Mit recht hoher Wahrscheinlichkeit hinterlässt der Endboss von Shadowfang eine besonders gute Stoffrobe. Gerade die Boni auf Intelligenz und Willenskraft lassen die Herzen von Magiern, Priestern und Hexenmeistern höher schlagen. Außerdem haben Sie gute Chancen, einen dazu passenden Stoffgürtel mit vergleichbaren Eigenschaften und Werten von Arugal zu bekommen.



Ashenvale

Wälder und Strände, Dörfer und Seen, Gräber und Camps: Das umkämpfte Ashenvale hat beiden Fraktionen eine Menge zu bieten.

HILLSBRAD | KARTEN

Hillsbrad Vorgebirge

Als Grenze zwischen Untoten- und Menschenzone ist Hillsbrad trotz seiner idyllischen Hütten und Wiesen eine gefährliche Region.



PC GAMES

Die Palisaden

Revolte im Gefängnis von Stormwind: Gefangene proben den Aufstand, die Wachen sind überfordert – da müssen Sie einspringen!

Insgesamt sechs Quests führen Sie in die Palisaden, die Instanz inmitten von Stormwind. Die Aufgaben bekommen Sie in Duskwood, dem Redrige-Gebirge, dem Sumpfland und natürlich in der Menschen-Hauptstadt selbst. Sobald Sie Ihren Charakter bis auf Level 25 vorangetrieben haben, kann es losgehen. Spätestens mit Level 30 können Sie sich den Weg allerdings sparen.

Was ist zu beachten?

In den Palisaden werden Sie schnell feststellen, wie gefährlich enge Durchgänge sein können. Aus solchen besteht leider der gesamte Dungeon. Da Ihre Gegner allesamt Humanoide sind, ist die Gefahr groß, dass sie wegrennen und sofort mit Verstärkung zurückkehren. Bekämpfen Sie deshalb jeweils nur einen Angreifer zur selben Zeit. Alle Elite-Defias tragen die für die Quest „Farbe von Blut" benötigten Halswolltücher. Wenn Sie besonders viel Glück haben, treffen Sie in der Instanz auf Bruegal Ironknuckle. Dieser Zwerg spawnt nur sehr selten, droppt aber drei sehr gute, blaue Items: Neben Schwere-Rüstung-Armschienen (89 Rüstung, +3 Stärke, +7 Ausdauer) können Sie ein Paar Kampfhandschuhe (16,5 Schaden pro Sekunde) oder ein nettes Messer (16,7 Schaden pro Sekunde, +5 Beweglichkeit, +2 Ausdauer) ergattern.

1. Targorr der Scheue

Zunächst stellen sich Ihnen diverse Defias-Gefangene und Geiseln in den Weg. Räumen Sie die ersten seitlichen Kammern einzeln aus. In einer davon oder in der am Ende des Ganges steht auch der erste Elite-Boss Targorr, ein kampfstarker Ork. Seinen Kopf brauchen Sie für die Quest „Verbrechen lohnt sich nicht".

2. Kam Deepfury

Halten Sie sich an der Kreuzung zum Ende des Hauptganges links. In einem der vier folgenden Räume steht der Zwerg Kam Deepfury. Ist dies nicht der Fall, befindet er sich in einem der vier Plätze in östlicher Richtung. Achten Sie auch bei ihm darauf, dass Sie möglichst wenig Gegner auf einmal in einen Kampf verwickeln. Da er im ungünstigsten Fall etwas versteckt hinter den Kisten steht, kann es leicht passieren, dass Sie es mit zu vielen Feinden zu tun bekommen. In solchen Fällen ist es überaus hilfreich, einen Magier in der Gruppe zu haben, der mit dem Zauber „Verwandlung" einige Gegner aus dem Handgemenge ausklammern kann. Nach dem Sieg über den Zwerg nehmen Sie seinen Kopf an sich. Diesen geben Sie später bei Motley Garmason ab.

3. Dextren Ward

Der nächste Bossgegner auf Ihrer Liste ist Dextren Ward. Er befindet sich in einer der drei Zellen am westlichen Ende der Instanz. Räumen Sie die zwei anderen Kammern einzeln aus, bevor Sie ihn angreifen. Unter keinen Umständen dürfen flüchtende Gegner die anderen Zellen erreichen. Sobald Sie sich des nervigen Defias-Gefangenen entledigt haben, geht es Dextren an den Kragen: Er patrouilliert durch seine Zelle, in der sich noch ein weiterer Gefangener aufhält. Versuchen Sie beide Gegner einzeln auszuschalten. Ist dies nicht möglich, wenden Magier ihre übliche Verwandlungstaktik an. Mit etwas Glück hinterlässt Dextren eine Formel für Verzauberer (Waffe: Geringer Elementargeisttöter +6).

4. Hamhock der Oger

Am Ende des östlichen Ganges versucht Hamhock Ihr Voranschreiten zu verhindern. Er bringt auf jeden Fall zwei zusätzliche Gegner mit. Magier sollten hier sofort auf ihren Verwandlungszauber zurückgreifen. Auf sich allein gestellt, dürfte Ihnen Hamhock trotz dicker Panzerung nicht allzu gefährlich werden.

5. Bazil Threed

Ganz zum Schluss wartet Bazil Threed auf sein Ende. Er steht in einer der drei Kammern ganz im Osten. Wie schon bei Dextren Ward gilt: Zunächst werden die zwei anderen Räume von Gegnern befreit, ehe Sie sich um Bazil kümmern. Er selbst ist relativ einfach zu besiegen. Nur wenn Sie es mit zu vielen Widersachern zu tun bekommen, gerät die Situation leicht außer Kontrolle. Haben Sie ihn erledigt, wird Ihnen vielleicht auffallen, dass nicht einmal er einen halbwegs brauchbaren Gegenstand fallen gelassen hat. Auch der Lohn für seinen Kopf ist eher mäßig. Dafür gehört er zu einer Reihe von Defias-Quests, an deren Ende Sie durch einfaches Besuchen verschiedener NPCs rund 10.000 Erfahrungspunkte hinzugewinnen können.

Die Palisaden

Die Instanz liegt mitten in Stormwind (PC-Games-Karte: R32) und ist eigentlich ein finsteres Verlies. Allianz-Spieler ab Level 25 nehmen die Herausforderung an.

1. TARGORR DER SCHEUE Einer der ersten Elite-Bosse der Palisaden ist der Ork Targorr. Er kann in einem der vier Räume beziehungsweise in der oberen Kammer spawnen.

Einer der letzten Gegner, den Sie besiegen, ist Bazil Threed. Sein Kopf ist immerhin ein paar Silberstücke wert.

Der Kral von Razorfen

Zugewuchert und unübersichtlich präsentiert sich der Kral von Razorfen (PC-Games-Karte: R9). Für zwischendurch die optimale Instanz!



CHARLGA RAZORFLANK Der Kettenblitz ist die Spezialattacke des Schweins.

Kral von Razorfen

Ganz im Süden des Brachlandes liegt der Kral von Razorfen, eine Instanz, die dem Spieler gute Orientierungsfähigkeiten abverlangt.

Besonders Horde-Spieler kommen dank fünf Quests auf ihre Kosten. Mit immerhin drei Aufgaben lohnt sich der Dungeon aber auch für Allianz-Kämpfer. Krieger führt zusätzlich eine Klassen-Quest dorthin. Ab Level 26 ist die Instanz für Sie schaffbar, mit Level 30 widmen Sie sich härteren Aufgaben.

1. Roogug

Kurz nachdem Sie die Instanz betreten haben, kommen Sie an die erste Weggabelung. Da Krieger von Roogug eine Phiole brauchen, biegen Sie links ab, sofern Sie eine derartige Klasse in Ihrer Gruppe haben. Sobald Sie sich den Weg bis zum Ende durchgeschlagen haben, werden Sie auf der rechten Seite hinter einem Felsen den gesuchten Gegner entdecken.

2. Kreuzung

Begeben Sie sich nun wieder zu der Weggabelung zurück und schlagen Sie den anderen Pfad ein. Halten Sie sich an der Wand rechts von Ihnen. Nach einer Weile laufen Sie zwischen zwei höher gelegenen Felsvorsprüngen hindurch. Nach einem kurzen Stück kommen Sie an eine Kreuzung: Der Weg nach links führt zu dem unwichtigen Gegner Aggem Thorncurse.

3. Todessprecher Jargba

Begeben Sie sich nun auf die rechte Seite. An deren Ende steht Todessprecher Jargba. Besonders Priester freuen sich über die Belohnung: Neben einer hervorragenden Stoffrobe und den dazu passenden Schulterplatten wird eventuell ein Streitkolben hinterlassen, der Heilungs- und Schatteneffekte stark verbessert.

4. Oberanführer Ramtusk

Nachdem Sie beide Plateaus von Gegnern befreit haben, wartet im nächsten Raum am Lagerfeuer Oberanführer Ramtusk. Ihn zu töten lohnt sich, da er mit hoher Wahrscheinlichkeit eine seltene Axt (28,9 Schaden pro Sekunde, +15 Stärke, +8 Ausdauer) fallen lässt.

5. Die Brücken und der Erdenrufer

Gehen Sie bis zu den Hängebrücken weiter. Auf dem zweiten Felsen zwischen den Übergängen steht eventuell Erdenrufer Halmgar. Dieser spawnt allerdings nur sehr selten. Ihm zu begegnen ist ein Grund zur Freude: Er droppt nach seinem Tod einen wertvollen Stab (26,7 Schaden pro Sekunde, +3 Ausdauer, +5 Intelligenz, +15 Willenskraft).

6. Der versperrte Weg

Nachdem Sie sich über einige weitere Brücken gekämpft haben, erreichen Sie den Eingang in eine Höhle voller Fledermäuse. Erledigen Sie eine nach der anderen. Hier ist Vorsicht geboten, denn sonst locken Sie leicht mehrere Gegner auf einmal an. Schon vom Eingang der Höhle aus sehen Sie ein Energiefeld, das man leicht mit einem Instanz-Portal verwechseln könnte. Davor stehen insgesamt fünf Gegner, von denen sich Ihnen drei entgegenstellen. Die beiden hinteren (keine Elite-Gegner) schalten Sie nach dem Kampf aus. Ist dies geschehen, fällt auch das Energiefeld zusammen und der Weg ist frei.

7. Agathelos der Tobende

Dahinter wartet das große Wildschwein Agathelos. Haben Sie es besiegt, ist die Chance relativ hoch, ein sehr gutes Messer (23 Schaden pro Sekunde, +6 Ausdauer, +4 Willenskraft) zu bergen.

8. Charlga Razorflank

Gehen Sie durch die Höhlen weiter, an deren Ende Sie eine Hütte vorfinden. Dort hält sich Charlga Razorflank auf. Seine Spezialattacke ist ein Kettenblitz, welcher besonders Ihre stofftragenden Gruppenmitglieder gefährdet. Nach dem harten Kampf werden Sie jedoch reich belohnt: Zum einen gibt es die Items für die entsprechenden Quests „Die Greisin des Krals" und „Ein schreckliches Schicksal", zum anderen hinterlässt Razorflank oft einen Ring (+5 Ausdauer, +9 Willenskraft), einen Schild (776 Rüstung, +7 Ausdauer, +8 Willenskraft) oder eine Axt (24 Schaden pro Sekunde, +6 Stärke, +5 Willenskraft).

9. Willix und Heralath

Springen Sie nun von der Terasse und laufen Sie zu dem Haus südlich Ihrer Position. Dort finden Sie einen Gnom, der Sie um Eskorte zum Ausgang der Instanz bittet. Neben ihm liegt ein Elf, für den Sie ein Amulett finden sollen, welches Sie dann in Darnassus abzuliefern haben. Dieses Item wird von einem der Eber fallen gelassen. Da der Gnom Sie an diesen vorbeiführt und Ihnen zusätzlich die Knollen für die Quest „Blaulaubknollen" zeigt, erledigen Sie alles in einem Rutsch.

Hillsbrad Vorgebirge

Eine trügerische Idylle: Sowohl Untote als auch Menschen erheben Besitzansprüche auf das malerische Vorgebirge von Hillsbrad.

Hintergrund

Nach dem Überfall der brennenden Legion versuchen die Menschen, wieder in Hillsbrad Fuß zu fassen und erneut ihre Felder zu bestellen. Die Untoten wollen das Vorgebirge jedoch nicht aufgeben, sodass Hillsbrad zu den umkämpften Gebieten gehört.

Sehenswürdigkeiten

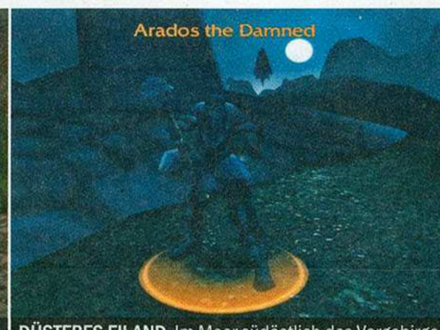
Beide Fraktionen haben hier einen Stützpunkt: Aufseiten der Allianz können Sie sich in Southshore, einem am Meer gelegenen Dorf, von den Strapazen des Kampfes erholen. Neben der Taverne und einigen Händlern finden Sie dort auch einen Flugpunkt. Tarrens Mühle ist ein Horde-Außenposten und ebenfalls mit einem Flugpunkt ausgestattet. Schneider sollten sich den Ort gut merken, denn hier befindet sich der Fachmann dieses Handwerks. Wer sich als Haustier eine kleine Fledermaus wünscht, der wird hier ebenfalls fündig: Der Händler steht in der Nähe des Flugpunktes. Auch die Zwerge haben mit Dun Garok einen Vorposten errichtet. Für Spieler ist dieser Ort ohne Händler und Quests leider reichlich uninteressant.

FLUGPUNKT Der Greifenmeister der Allianz in Hillsbrad befindet sich in dem Örtchen Southshore am Meer.

Die Nachbarn

Bemerkenswert an dem Vorgebirge von Hillsbrad ist seine Lage, denn es grenzt direkt an den Silberwald (eine Anfängergegend der Horde) an. Dort finden Sie auch die lohnenswerte Instanz Burg Shadowfang. Das im Norden gelegene Alterac Gebirge hat im Warcraft-Universum einen wichtige Bedeutung, befindet sich doch hier die Stadt Dalaran, die sich unter einer magischen Kuppel verbirgt. Aus Hillsbrad führen Sie viele Aufgaben dorthin. Das östliche Arathi Hochland, ein ebenfalls umkämpftes Gebiet,

MEERESBEWOHNER An den Stränden um das Dorf Southshore treffen Sie auf Murlocs und Naga.



DÜSTERES EILAND Im Meer südöstlich des Vorgebirges liegt eine von Verfluchten bevölkerte Insel.

Ashenvale

Mitten in Kalimdor liegen die Wälder von Ashenvale. Dort liefern sich Orks und Nachtelfen einen Kampf um die Holzvorkommen.

Was ist Ashenvale?

Nachtelfen, Orks, Untote – kein Volk, das Sie in Ashenvale nicht finden. Der dichte Wald liegt in der Nähe des Weltbaumes, der Jahre zuvor beinahe durch die brennende Legion vernichtet wurde. Sie werden das Gebiet vermutlich frühestens mit Level 20 besuchen. Auf unserer PC-Games-Karte finden Sie Ashenvale bei den Koordinaten I8.

Wo gehe ich hin?

Ashenvale ist mit seiner farbenfrohen Vegetation ein typisches Nachtelfen-Gebiet. Der kleine Ort Astranaar enthält einen Flugroutenpunkt der Allianz. Im Norden liegt ein Turm der Elfen, wo sich noch weitere NPCs aufhalten. Ganz im Süden, in der Nähe des Sees, finden Sie ein Gebäude (1), das unter anderem von einem Jäger-Trainer sowie einigen Händlern bewohnt ist. Die Verkäuferin Shandrina verkauft beispielsweise zum Stückpreis von 1 Gold Bücher, welche die Expertenzeit der Kochkunst für Sie einläuten. Auch die Orks haben ihre Zelte in Ashenvale aufgeschlagen. Das Hauptlager liegt im Osten zwischen zwei Flussarmen, während sich das Holzfällercamp noch weiter dahinter befindet. Am Zoramstrand haben die Orks einen winzigen Außenposten (2) errichtet, wo Horde-Spieler einen Flugroutenpunkt entdecken können.

Gegen wen kämpfe ich?

Ebenso vielfältig wie die verschiedenen Völker sind auch die Gegnerarten in Ashenvale. In den Wäldern treten Sie vorwiegend gegen Bären, Spinnen, Wölfe und anderes Getier an. Aber auch einige außergewöhnliche Kreaturen sind hier zu Hause: Westlich des Waldrandes, am Zoramstrand, haben sich Naga (3) niedergelassen, welche für einige Quests relevant sind. Dort finden Sie auch eine Insel, auf der sich eine NPC-Naga namens Ruuzel herumtreibt. Für die gleichnamige Quest brauchen Sie einen Ring von ihr.

In der Nähe der Überganges in das Steinkrallengebirge finden Sie einige Wasserelementar-Geister (4). Im nordwestlichen Gebirge haben sich Fulborgs in eine Höhle zurückgezogen (5). Besonders auf Allianz-Seite führen Sie einige Quests dorthin. Da Fulborgs zu den Gegnern der härteren Sorte gehören, gehen Sie besser nicht alleine dorthin.

Auf dem Weg nach Felwood treffen Sie auf die edlen Dryaden. Ein Abstecher in ihr Lager kann sich lohnen, da dort immer wieder mal Kisten und andere Kleinigkeiten gefunden werden können. Die Umgebung um den Schrein von Aesinna ist ebenfalls ein heißes Pflaster: In seiner Nähe marschieren einige dämonische Felguards mitsamt ihrem Anführer Ilkud Maghthrill.

Der kleine, graue Teil südöstlich auf der Karte zeigt einen Landstrich, den die brennende Legion in Besitz genommen

GESTOHLEN Dreamstalker bewacht das Tor im Nordosten. Bisher konnte er von niemandem besiegt werden.

LAGER DER HORDE Die Orks sind mehrfach in Ashenvale vertreten. Am Zoramstrand finden Sie eine Flugroute.

hat. Dort stoßen Sie nicht nur auf einige dämonische Widersacher, sondern auch auf ein wichtiges Element der Hintergrundgeschichte: das Grab von Grom Hellscream (6), welches der orkische Kriegshäuptling Thrall zu Ehren seines Freundes hat errichten lassen.
Einige Aufgaben führen Sie in einen Turm (7) nahe des Untotengebietes. Dort erwartet Sie eine Schar zorniger Gegner, von denen fieserweise einige in der Lage sind, sich selbst zu heilen – stellen Sie sich also auf heftige Auseinandersetzungen ein.

Die Nachbarn

Nordöstlich in der Region finden Sie einige Ruinen. Dort sitzt unter anderem ein NPC, von dem Sie eine Quest erhalten, die Sie in den eben genannten Turm führt. Wenn Sie sich dort noch weiter rechts halten, werden Sie sich, falls Sie allein unterwegs sind, auf einen Spießroutenlauf einstellen müssen: Die Drachenartigen (oder Dragonkin) treten stets in Dreiergruppen auf und sind ausgesprochen zäh und kampfstark. Die Kreaturen patrouillieren das Stückchen Land natürlich nicht ohne Grund: Hier befindet sich ein uraltes Portal, das von zwei mächtigen Elite-Drachen bewacht wird. Versuchen Sie erst gar nicht, diese beiden Drachen zu töten – bislang gelten sie noch als unbesiegbar. Das Tor führt in die Astralwelt „Smaragdgrüner Traum", die besonders denjenigen Spielern ein Begriff sein wird, die die Geschichte von Warcraft von Anfang an verfolgt haben. Von diesen Toren gibt es noch zwei weitere: Eines finden Sie in Feralas, ein weiteres im Hinterland.
Ein anderer, besonders auf PvP-Servern wichtiger Faktor ist die Neutralität von Ashenvale. Sämtliche Rassen haben ohne Probleme Zutritt zu dieser Region, weshalb verlustreiche Raids dort keine Seltenheit sind. Zusätzlich führen viele Wege über Ashenvale in andere Gebiete. Über den Steinkrallenpfad gelangen Sie beispielsweise in das Steinkrallengebirge, während erfahrenere Abenteurer vielleicht Felwood ansteuern werden. Aus dem Brachland und Darkshore treffen fortwährend neue Spieler in Ashenvale ein und mit Aszahra befindet sich eine weitere Highlevel-Region ganz in der Nähe.

Die Instanz

Ein echtes Highlight befindet sich am Strand: Die Blackfathom Tiefe ist eine Instanz, die zu großen Teilen unter Wasser erledigt werden muss. Deshalb sollten Sie niemals die Tränke vergessen, die eine Unterwasseratmung ermöglichen. In den unterirdischen Höhlen lassen sich sehr gute Gegenstände absahnen!

Was kann ich finden?

Für einen Wald von Ashenvale-Kaliber typisch sind die vielen Kräuter und Blumen. Beulengras und Wilddornrosen gibt es beispielsweise zuhauf, genauso wie die Königsblut-Pflanze. Im und am Wasser lassen sich vor allem Lebenswurzen und Würgetang pflücken. Einige der seltenen Pflanzen werden Sie erst bei genauem Hinschauen entdecken. Lila Lotus und Gromsblut sind beispielsweise nur in Gegenden zu bekommen, die für Charaktere mit niedrigem Level schwer zu erreichen sind. Auch Bergarbeiter kommen in der Gegend auf ihre Kosten: Kupfer und Zinn sind am häufigsten vertreten. An manchen Stellen finden Sie aber auch Silber und Gold.



LEBENDIGES WASSER Am großen See im Süden finden Sie einige Elementargeister. Quests führen Sie dorthin.

HARTE BROCKEN Im Südwesten erstreckt sich über eine Bergkette ein Lager mit Felguards.



VERSTECKT Hinter der Burg Durnholde fliegen einige Greifen. Dort finden Sie auch den Weg ins Hinterland.



GIFTIG Einzeln stellen die Gegner in Hillsbrad kaum eine Gefahr dar. Allerdings treten sie oft in Massen auf.

ist für beide Fraktionen wichtig, während das Hinterland besonders für Charaktere auf höheren Levels interessant ist. Der Weg dorthin ist etwas versteckt: Begeben Sie sich hinter die Burg Durnholde, wo Sie eine Schlucht passieren müssen, ehe Sie Aerie Peak erreichen.

Der Fluss

Ein erwähnenswerter Punkt in dem Gebiet ist der kleine Bach, der bis in die westlichen Pestländer fließt. Allianz-Spieler werden in Southshore eine Aufgabe erhalten, in der man Schildkröten jagen muss. Die Biester finden Sie direkt am Fluss. Für Krieger ist er ebenfalls von Bedeutung: Am östlichen Ufer, weit oben im Norden, finden Sie einige Ruinen, in denen sich ein besonderer Troll aufhält. Er wird später für eine Krieger-Quest relevant.

Am Strand

Der Strand von Hillsbrad unterteilt sich in zwei Zonen und Southshore liegt genau auf der Grenze dazwischen. Auf der östlichen Seite begegnen Ihnen feindselige Naga, während Sie im Westen auf zahlreiche Murlocs treffen. Spieler der Allianz werden hier einige Quests zu lösen haben. Wenn Sie schon einmal dort sind, sollten Sie die Insel im Südwesten genauer untersuchen: Neben einigen Verfluchten haben sich dort auch zwei namentlich benannte Gegner niedergelassen.

Burg Durnholde

Im Osten an der Grenze ins Arathi Hochland liegt die Burg Durnholde. Hier halten einige Diebe mehrere Orks gefangen. Horde-Spieler können über eine Quest versuchen, sie zu befreien. Hinter der Burg ziehen einige Greife in freier Wildbahn ihre Runden. Sie markieren den zuvor erwähnten Weg ins Hinterland.

Die Gegner

Die Gegnervielfalt in Hillsbrad ist groß: Im Wald verstreut finden Sie zahllose Bären und Spinnen, von denen Felle und Seide gewonnen werden kann. In den höheren Ebenen Richtung Alterac treiben sich jede Menge Berglöwen herum, die Sie für eine Quest bekämpfen müssen. Ein wenig südöstlich davon liegt eine kleine Höhle, in der Sie auf zottelige Yetis stoßen werden.



HORDE IM GEBIRGE Am Übergang in das Alterac Gebirge liegt Tarrens Mühle, der Horde-Stützpunkt in Hillsbrad.



NAGA-HEXE Der östliche Teil des Strandes in Hillsbrad ist von den Naga besetzt.

Blackfathom Tiefe

An der Westküste von Ashenvale packen Sie besser die Badehose ein: Die Blackfathom Tiefe steht teilweise unter Wasser!

Es lässt sich nicht vermeiden, ab und an in der Instanz einen kleinen Tauchgang einzulegen. Somit ist es sicherlich von Vorteil, einen entsprechend ausgebildeten Hexenmeister in der Gruppe zu haben. Ebenso können Untote hier von ihren verbesserten Atmungsfertigkeiten profitieren. Ansonsten sollten Sie unbedingt darauf achten, genügend Unterwasseratmungstränke im Gepäck zu haben. Die Blackfathom Tiefe, die für Gruppen zwischen Level 22 und 30 geeignet ist, hält gleichermaßen für Horde- wie für Allianz-Spieler eine Menge Aufgaben bereit. Paladine und Hexenmeister führt jeweils eine klassenspezifische Quest hierher. In den Höhlen warten zunächst kampfeslustige Naga, Murlocs und andere Wasserbewohner auf Sie, während sich Ihnen in den Tempelbereichen auch vermehrt Satyre und humanoide Kultisten in den Weg stellen. Zahlreiche Bossgegner besitzen einen ganzen Schwung seltener Gegenstände. In den unterirdischen Seen gibt es zudem eine Menge Muscheln zu finden, die Perlen enthalten können.

Weg in die Instanz

Zunächst müssen Sie in das tiefer gelegene Becken hinunterspringen und zu dem Tunnel durchtauchen. Dort finden Sie im Gang die Edelsteine, welche Sie für die Hordequest „Die Essenz von Aku'Mai" benötigen. Auch können Paladine bereits hier den gesuchten Saphire für „Die Suche nach dem Kor-Edelstein" bekommen – er wird zufällig von einem Naga gedroppt. Wer verderbte Hirnstämme für die Quest „Erforschung der Verderbnis" braucht, wird bei Nagas und Satyren sowohl vor wie auch in der Instanz fündig. Gehen Sie nun den vorgegebenen Pfad hinunter und durchschreiten Sie das Portal.

1. Die versunkene Weihekammer

Nachdem Sie die Instanz betreten haben, folgen Sie dem Weg bis zu dem Teich von Ask'ar. In der Mitte der großen Höhle liegt eine kleine Insel, auf der sich neben mehreren neutralen Schildkröten auch das besonders große Exemplar Ghammora aufhält. Bevor Sie sich auf ihn stürzen, sollten Sie allerdings in Erwägung ziehen, einige der kleineren Tiere zu vernichten, denn auch wenn sie nicht von sich aus angreifen, können sie doch bei unvorsichtig gewirkten Flächenzaubern mächtig wütend werden. Ghamoora ist dick gepanzert, stellen Sie sich unter Umständen auf einen längeren Kampf ein. Zu seinem Besitz zählt neben einem netten Stoffgürtel auch eine blaue, schwere Rüstung (311 Rüstung), die außer einem hohen Verteidigungswert jedoch keine weiteren Eigenschaften besitzt. Wer dem Handwerk Verzauberkunst nachgeht, hat vielleicht trotzdem einen Nutzen von dem Gegenstand, da er möglicherweise einen nützlichen Splitter oder eine seltene Essenz enthält.

2. Truhe unter Wasser

An dieser Stelle sollten sich Allianz-Spieler auf dem Grund des Sees nach einer Kiste umsehen, in der Sie das Lorgalis-Manuskript für die Quest „Wissen in der Tiefe" finden. Zuvor sollten Sie allerdings die umherschwimmenden Naga vernichten, da diese Sie sonst beim Öffnen der Truhe behindern könnten – äußerst unpraktisch, wenn man auf seinen Luftvorrat achten muss!

3. Lady Sarevees

Tauchen Sie hier unter und schwimmen Sie in die kleine Grotte, in der sich die Naga-Hexerin Lady Sarevees herumtreibt. Hüten Sie sich vor ihren Schergen und locken Sie die Gegner nacheinander an, bevor Sie sich der der Lady widmen. Ihre Mühen sollen natürlich nicht umsonst sein: Sarevees hinterlässt mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Paar blaue Lederhandschuhe (61 Rüstung, +4 Stärke, +4 Ausdauer, +7 Willenskraft).

4. Verschollene Argentumwache

In dieser kleinen Höhle hält sich der angeschlagene Nachtelf Thaeldrid auf, welcher für Spieler beider Fraktionen die Quest „Schurkerei in Blackfathom" bereithält. Er möchte, dass Sie den Kopf des Twilight-Lords Kelris (zu finden unter Punkt 8 auf unserer Karte) zu einem NPC in Darnassus beziehungsweise in Thunder Bluff bringen.

5. Gelihast

Folgen Sie dem Gang hinunter bis zu der Höhle mit dem Altar. Dort hält sich ein gefährlicher Murloc namens Gelihast mitsamt schlagkräftigen Leibwachen auf. Sein Ableben lohnt sich für Sie, weil eine gute Chance besteht, dass Gelihast blaue, schwere Handschuhe

Burg Shadowfang

Im finsteren Silberwald liegt das unheimliche Anwesen Shadowfang – eine Instanz, die vor allem Hordespieler aufsuchen sollten!

Aufseiten der Allianz werden Sie vermutlich erst etwas später im Spielverlauf auf diese Instanz treffen, denn der Silberwald liegt im Westen des Hillsbrad-Vorgebirges. Deshalb suchen in der Regel nur Paladine und Hexenmeister den Ort für jeweils eine klassenspezifische Quest früher auf. Die von Werwölfen bevölkerte Burg befindet sich direkt im Norden des Dorfes Pyrewood. Horde-Spieler haben immerhin drei zusätzliche Aufgaben in Shadowfang zu lösen und können die Burg auch schon früh erreichen, da sie unweit der Untotenhauptstadt Undercity liegt. Die Instanz ist aus diesem Grund bereits für Level-22-Charaktere geeignet, während man sich ab Level 27 eher nach passenderen Herausforderungen umsehen sollte. Wer auf Erfahrungspunkte verzichten kann und lediglich in kurzer Zeit ein paar seltene Gegenstände einheimsen möchte, der ist mit Burg Shadowfang, einer relativ kleinen Instanz, auch auf etwas höheren Charakterlevels gut beraten.

Wie gelange ich in den Hof?

Das Portal liegt direkt am Außentor, es ist also nicht nötig, sich dahin durchzukämpfen, wie es bei den meisten anderen Dungeons der Fall ist. In der Instanz ist der Durchgang zum Innenhof jedoch durch ein schweres Fallgitter versperrt. (wer den dahinter liegenden Hof betrachtet, kann bereits einen Blick auf den Endboss Arugal erhaschen). Schlagen Sie deshalb direkt nach dem Durchschreiten des Portals den Weg nach rechts ein (folgen Sie dem weißen Pfeil auf unserer Karte) und kämpfen Sie sich bis zu dem Wachraum durch.

1. Gefangenen befreien

Sie finden in den Zellen zwei Gefangene, die von einem Werwolf namens Rethilgore der Zellenbewahrer bewacht werden. Er ist recht einfach zu besiegen, hinterlässt aber keine gute Beute. Aufseiten der Allianz befreien Sie nun per Wandhebel den Zauberhexer Ashcromb, welcher Ihnen den Zugang in den Hof ermöglicht. Als Horde-Spieler setzen Sie hingegen den Todespirscher Adamant auf freien Fuß, der Ihnen den gleichen Dienst erweisen wird.

2. Todespirscher im Hof

Adamant ist zudem für die Horde-Quest „Todespirscher in Shadowfang" relevant. Vincent, den zweiten gesuchten Todespirscher, finden Sie niedergestreckt gleich rechts von der Treppe zum Hof, in der Nähe des großen Fallgitters. Beim Überqueren des Platzes sollten Sie vorsichtig sein, da sich dort neben einer Menge Werwölfen und Arugals Dienern auch einige unsichtbare Feinde herumtreiben – wer nicht aufpasst, hat hier schnell eine ganze Schar von Elitegegnern am Hals.

3. Jordans Hammer

Paladine benötigen für die Quest „Test der Rechtschaffenheit" einen speziellen Hammer, den sie im Stall (siehe Karte) finden können. Er liegt auf einer Holzkiste und wartet darauf, von Ihnen eingesackt zu werden.

4. Der richtige Weg

Nördlich davon befindet sich eine Tür, durch die Sie in die Küche gelangen. Dort treffen Sie auf den Werwolf Klingenklaue der Metzger. Dahinter liegt der große Speisesaal, in dem Baron Silverlane auf Sie wartet. Alternativ können Sie auch einfach neben der Tür die Rampe zu den Wohnräumen nehmen und damit die Essbereiche umgehen. Davon raten wir Ihnen allerdings entschieden ab, da der Metzger manchmal eine blaue Einhand-Axt (16,2 Schaden pro Sekunde, +5 Stärke, +2 Beweglichkeit) hinterlässt, während Baron Silverlane einen blauen Ring (+7 Stärke, +3 Ausdauer) besitzt. Schatzjäger sollten sich diese Gelegenheit also auf keinen Fall entgehen lassen!

5. Die Kugel von Soran'ruk

Im Treppenhaus hinter Silverlane begegnen Sie einigen Shadowfang Dunkelseelen, von denen eine das große Fragment für die Hexenmeisterquest „Die Kugel von Soran'ruk" in Besitz hat. Es ist allerdings möglich, dass Sie eine ganze Menge dieser Gegner vernichten müssen, bis einer davon den gewünschten Gegenstand rausrückt. Von der Treppe aus geht es weiter Richtung Osten.

6. Commander Springvale

Folgen Sie dem Weg bis zu dem Raum, in dem sich der menschliche Commander Springvale aufhält. Achten Sie ganz besonders auf seine Schergen: Diese magiekundigen Gegner belegen Sie mit dem lästigen Verstummungsfluch „Kreischen der Vergangenheit",

welcher Ihnen für kurze Zeit die Fähigkeit zu Zaubern raubt – Gruppen mit kräftigen Nahkämpfern sind hier klar im Vorteil. Locken Sie auch hier nach Möglichkeit immer nur einen Gegner nach dem anderen an. Commander Springvale hinterlässt übrigens mit vergleichsweise hoher Wahrscheinlichkeit einen hübschen blauen Schild (623 Rüstung, 13 Blocken, +6 Stärke, +3 Ausdauer, +3 Willenskraft).

7. Die Fledermaus-Behausung

Verlassen Sie den Raum und arbeiten Sie sich über die Burgmauern zu der nächsten kleinen Kammer vor. Hier wartet bereits der Werwolf Odo der Blindseher auf Sie, der über die Fledermäuse von Burg Shadowfang wacht. Zu seinem Gefolge gehört auch ein besonders gefährliches Exemplar, Blutsucher genannt. Vermeiden Sie es, blindlings in den Raum zu stürmen, da Sie sich so eventuell unversehens einem ganzen Schwarm von Gegnern gegenübersehen. Odo droppt mit hoher Wahrscheinlichkeit einen blauen Stab (21,7 Schaden pro Sekunde, +5 Ausdauer, +12 Willenskraft), während Blutsucher nur selten etwas Brauchbares bei sich trägt. Verlassen Sie anschließend den Raum durch die andere Tür.

Seltenheit: Deathsworn Captain

Dieser Zwischenboss taucht nur in sehr wenigen Fällen in der Instanz auf und ist auch aus diesem Grund für keine Quest relevant. Sollte er denn einmal erscheinen, haben Sie auf den Burgmauern die besten Chancen, ihm über den Weg zu laufen. Nutzen Sie die Gelegenheit und strecken Sie ihn nieder, denn dann können Sie vielleicht eine blaue, schwere Rüstung (201 Rüstung, +3 Stärke, +11 Ausdauer, +5 Willenskraft) abgreifen.

8. Die Bibliothek

Wieder draußen auf den Zinnen, geht es weiter bis zu dem Turm mit der geschwungenen Treppe. Durchqueren Sie dort im ersten Stock den Raum und gehen Sie über die Stege eine Ebene höher, wo Sie erneut die Treppe betreten (siehe Karte). Ein Stockwerk höher erreichen Sie die Bibliothek, in der sich der riesige Wolf Fenrus befindet. In vielen Fällen überlässt er Ihnen nach seinem Tod einen netten Umhang (20 Rüstung, +4 Beweglichkeit, +2 Ausdauer). In dem Regal links von der Eingangstür können Sie nebenbei das blaue Buch ergattern, welches Sie für die Quest „Das Buch von Ur" benötigen. Wenn Sie Fenrus bezwungen haben, wird Ihnen Arugal, der Bossgegner von Shadowfang, einige seiner Schergen auf den Hals hetzen. Da diese aber keine Elite-Gegner sind, sollte Ihre Gruppe diesen Kampf problemlos meistern. Falls Sie jedoch noch vom Kampf mit Fenrus stark angeschlagen sind, ist hier trotzdem ein wenig Vorsicht geboten.

9. Turm, 3. Stock

Durch das Tor hinter Fenrus gelangen Sie auf eine höhere Ebene. Laufen Sie über die Bibliothek hinweg und in das dritte und letzte Stockwerk hinauf, wo Wolfmeister Nandos bereits auf Sie wartet. Obwohl er ganz alleine ist, sollte sich Ihre Gruppe gut wappnen: Nandos ruft während des Kampfes weitere Wölfe zu Hilfe, was die Auseinandersetzung zu einer langwierigen Angelegenheit werden lassen kann. Konzentrieren Sie sich deshalb darauf, ihn möglichst schnell und gezielt auszuschalten, und schützen Sie Ihre weniger gut gepanzerten Kumpanen! Als Lohn winken ein Paar ausgezeichneter Stoff-Schulterblätter (34 Rüstung, +2 Beweglichkeit, +10 Intelligenz, +3 Willenskraft) – die Chancen für diesen Drop stehen überaus gut!

10. Arugal

Nachdem der Wächter beseitigt ist, erwartet Sie hinter der schweren Tür der Endboss Arugal. Dieser Kampf erweist sich als recht umständlich, da sich der Hexer unvorhersehbar durch den Raum teleportiert. Nahkampfbetonten Klassen wie Kriegern oder Paladinen dürfte es somit schwer fallen, Arugal überhaupt zu fassen zu kriegen, zumal er auch auf einem der höher gelegenen Simse erscheinen kann. Als Angriff verwendet er einige starke Zauber, die vor allem Magiern und Priestern zusetzen können. Obendrein ist Arugal in der Lage, den Willen eines Angreifers zu brechen und ihn so kurzzeitig gegen die eigene Gruppe zu richten. Wenn Sie Pech haben, verlieren Sie so beispielsweise mitten im Kampf für einen Moment Ihren Heiler. Achten Sie also hier besonders auf Ihre Gruppenmitglieder!
Der Kampf gegen Arugal lohnt sich jedoch allemal, da er ausgezeichnete Gegenstände hinterlässt. Neben einer großartigen blauen Robe (siehe Karte) gibt es auch oft einen dazu passenden blauen Stoffgürtel (26 Rüstung, +2 Beweglichkeit, +10 Intelligenz, +3 Willenskraft) oder einen blauen Dolch (18,3 Schaden pro Sekunde, Chance bei Treffer: verbrennt einen Gegner mit 35 Feuerschaden). Das sollte die Mühe mehr als wert sein. Horde-Spieler dürfen nicht vergessen, Arugals Kopf für die Quest „Arugal muss sterben" einzusammeln. Um die Instanz nun zu verlassen, bietet es sich an, einfach von der Burgmauer zu springen oder sich per Ruhestein hinauszuteleportieren. Herzlichen Glückwunsch, damit ist Burg Shadowfang geschafft!

(132 Rüstung, +10 Stärke, +4 Ausdauer) hinterlässt. Den Altar sollten Sie übrigens unbedingt benutzen – es winkt der kostenlose Buff „Segen von Blackfathom"!

Lorgus Jett

Für die Horde-Quest „Treue zu den alten Göttern" muss dieser Eliteboss umgebracht und sein Kopf geborgen werden. Problematisch wird dies durch den Umstand, dass Jett nicht immer an der gleichen Stelle in der Instanz zu finden ist. Bislang sind uns zwei seiner möglichen Positionen bekannt:
a) Ein kurzes Stück hinter dem Altar und dessen Bewacher Gelihast (siehe Punkt 5 auf der Karte) in einer der Nischen.
b) Rechts vom Eingang zu den Mondschreinruinen (Punkt 6 auf der Karte) in der Nähe des Aufstiegs. Bis auf den benötigten Kopf hinterlässt Lorgus Jett leider keine nennenswerte Beute. Falls Sie ihn an keiner der beiden Stellen finden sollten, ist es sehr wahrscheinlich, dass er noch eine weitere Spawn-Position hat. Suchen Sie in diesem Fall alles nach ihm ab, wenn Sie die Quest meistern wollen!

6. Der Fathom-Kern

In den Mondschreinruinen halten Sich jede Menge Twighlight-Gläubige auf. Sie besitzen die Fragmente für die Hexenmeisterquest „Die Kugel von Soran'ruk" sowie die Anhänger für die Quest „Die Twighlight fallen".
Unter dem steinernen Übergang, in der Nähe des runden Mittelstücks, befindet sich der Fathom-Stein, aus dem man aufseiten der Horde den Fathom-Kern für die Quest „Inmitten der Ruinen" ergattern kann. Dabei ist Vorsicht geboten: Sobald Sie den Gegenstand aufgenommen haben, erscheint der Wasser-Elementargeist Baron Aquanis und geht zum Angriff über. Neben einer mysteriösen Wasserkugel, die eine weitere Horde-Quest startet, sollte man allerdings keine brauchbare Ausrüstung von ihm erwarten. Falls Ihr Luftvorrat nach dem Bergen des Fathom-Steines bereits erschöpft sein sollte, empfehlen wir Ihnen, erst an die Wasseroberfläche zu schwimmen und dort auf den Baron zu warten.

7. Die vergessenen Teiche

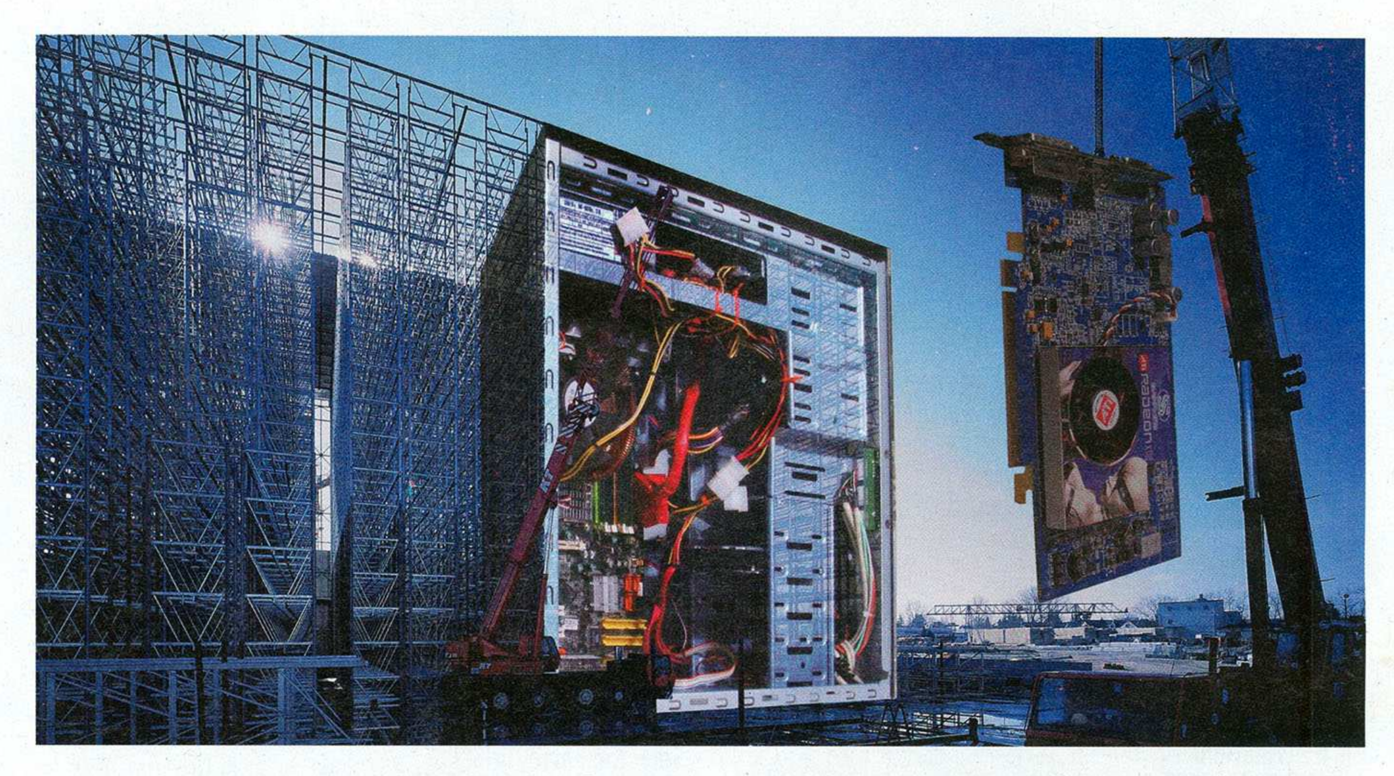
Tauchen Sie unter dem Tempel durch und zu den vergessenen Teichen hinüber, wo die Echse Old Serra'kis ihre Bahnen schwimmt. Machen Sie Old Serra'kis den Garaus, denn manchmal lassen sich dort einige ordentliche Gegenstände abstauben: ein blauer Dolch (17,7 Schaden pro Sekunde, Chance bei Treffer: vergiftet das Ziel für 4 Naturschaden alle zwei Sekunden für 20 Sekunden) und ein ansehnliches Cape (23 Rüstung, +3 Stärke, +8 Willenskraft).

8. Im Mondschreinsanktum

Schwimmen Sie wieder zu dem steinernen Steg zurück, über den Sie das Mondschreinsanktum erreichen. Dort wartet der Ork Lord Kelris auf Sie, den Sie aber nicht gleich in einen Kampf verwickeln sollten. Schalten Sie erst nach und nach seine Handlanger aus. Mit etwas Glück können Sie von Kelris eine nette Stoffhose (36 Rüstung, + 7 Intelligenz, + 6 Willenskraft) oder sogar einen sehr guten blauen Stab (23,7 Schaden pro Sekunde, + 11 Intelligenz, + 10 Willenskraft) bekommen. Vergessen Sie außerdem nicht, seinen Kopf mitzunehmen!
Nach dem Kampf gilt es, das Tor zu öffnen. Dazu müssen die vier Flammen um die Naga-Statue entfacht werden. Vorsicht: Nach dem Entzünden eines jeden Feuers erscheinen mehrere Gegner! Es empfiehlt sich daher, dass nur ein Spieler das Zündeln übernimmt, während sich die übrigen Gruppenmitglieder in gebührendem Abstand befinden – so können Sie die Gegner einzeln anlocken und ausschalten. Wichtig ist dabei, dass derjenige, der die Monster am Hals hat, nicht in Panik zu seiner Gruppe rennt, da der Kampf sonst schnell ausarten kann. Auf keinen Fall sollten alle Flammen gleichzeitig entfacht werden, da die schiere Menge an Gegnern auch gut eingespielte Gruppen leicht überrennen kann.

9. Akumais Unterschlupf

Hinter dem nun geöffneten Tor treffen Sie in einem Tunnel auf die mächtige Hydra Aku'Mai. Zuvor gilt es jedoch wieder ihre Wachen auszuschalten. Bis auf einige kräftige Angriffsmanöver sind beim Kampf gegen den Endboss keine Besonderheiten zu erwarten. Nach getaner Arbeit können Sie unter Umständen einen von drei blauen Gegenständen erbeuten: exzellente Stoffhosen (42 Rüstung, + 1 Ausdauer, + 5 Intelligenz, + 15 Willenskraft), ein guter lederner Gürtel (59 Rüstung, + 5 Ausdauer, + 11 Intelligenz) sowie ein mächtiges Zweihandschwert (25,6 Schaden pro Sekunde, Chance bei Treffer: 7 Naturschaden alle 3 Sekunden, gegnerische Rüstung um 50 verringern für 30 Sekunden).
Um die Instanz zu verlassen, können Sie nun den Altar benutzen; Sie gelangen so wieder an den Eingang der Blackfathom Tiefe. Falls Sie lieber nach Darnassus möchten, können Sie auch mit dem NPC sprechen, welcher kurz nach dem Tod von Aku'Mai erscheint und Ihnen einen Gratis-Teleport anbietet. Gratulation, die Blackfathom Tiefen sind gemeistert!



PCI-E-PC im Eigenbau

PCI-Express-Karten sind verfügbar und günstig. Was gibt es beim Zusammenbau eines PCI-E-PCs zu beachten und welche Komponenten lohnen sich?

Da sowohl für Intel- als auch AMD-Prozessoren mittlerweile PCI-Express-Mainboards angeboten werden, haben Sie zwischen den CPU-Herstellern die Wahl. Um beide Seiten zu beleuchten, zeigen wir Ihnen Zusammenstellung und -bau anhand je eines AMD- und Intel-Rechners.

AMD oder Intel?

Der Athlon 64 bietet derzeit die bessere Spieleleistung und ist im Schnitt günstiger als vergleichbare P4-Prozessoren. Falls Sie zudem sofort ein SLI-System kaufen wollen, kommen Sie um den Sockel 939 mit Nforce4-SLI-Mainboard nicht herum. Nvidia bringt zwar die Nforce4-Variante „SLI Intel Edition", fertige Platinen erwarten wir aber erst für das zweite bis dritte Quartal 2005.

Wahl der Grafikkarte

Wenn Sie einen Rechner mit nur einer Grafikkarte planen, haben Sie die Wahl zwischen Nvidia und Ati. Derzeit haben Geforce-Karten der 6600er- und 6800er-Serien in den meisten Spielen die Nase knapp vorn. Bei SLI-Rechnern müssen Sie zu einer Geforce-6xxx-Karte greifen. Beachten Sie allerdings, dass Sie für ein SLI-System ein leistungsstarkes Netzteil benötigen – 350 Watt Gesamtleistung sind Minimum. Auf der +12V-Leitung sollten zudem folgende Stromstärken geboten werden: 17 A für 2x 6600 GT, 20 A für 2x 6800 GT und 25 A für 2x 6800 Ultra.

Welches Mainboard?

Für ein AMD-SLI-System eignet sich das Asus A8N-SLI (Non-Deluxe) am besten, da es stabil, leistungsfähig und zudem mit einem Kaufpreis von 140 Euro sehr günstig ist. Wenn Sie ein AMD-System mit nur einer Grafikkarte zusammenbauen wollen, dann ist das nur 80 Euro teure Elitegroup Nforce4-A939 die beste Wahl. Für den Intel-PC raten wir Ihnen zum 140 Euro teuren MSI 915P Neo2 Platinum. Bei den Beispiel-PCs haben wir uns zudem für zwei 512-MByte-Module DDR400 (AMD) respektive DDR2-533 (Intel) und eine Audigy 2 entschieden.

Übersicht: Eigenbau vs. Komplett-PCs

	PCG-Variante 1	PCG-Variante 2	PCG-Variante 3	PCG-Variante 4	PCG-Variante 5	E-Bug GW 3500 GT	ichbinleise PC 703
Prozessor	AMD Athlon 64 3500+	AMD Athlon 64 3500+	AMD Athlon 64 3500+	AMD Athlon 64 3500+	Intel Pentium 4 640 (3,2 GHz)	AMD Athlon 64 3500+	AMD Athlon 64 3500+
Prozessorkern	Winchester	Winchester	Winchester	Winchester	Prescott 2M	Winchester	Winchester
Prozessorkühler	Thermaltake Silent Boost K8	Thermaltake Silent Boost K8	Thermaltake Silent Boost K8	Thermaltake Silent Boost K8	Zalman CNPS7700-Cu	Northq 3312 Giant UFO	Thermalright XP-120
Mainboard	Elitegroup Nforce4-A939	Asus A8N-SLI	Asus A8N-SLI	Asus A8N-SLI	MSI 915P Neo2 Premium	Abit AV8-3rd Eye	Asus A8N-SLI Deluxe
Mainboard-Chipsatz	Nvidia Nforce4	Nvidia Nforce4 SLI	Nvidia Nforce4 SLI	Nvidia Nforce4 SLI	Intel 915P	Via K8T800 Pro	Nforce4 SLI
Grafikkarte(n)	Galaxy Geforce 6600GT	2x Galaxy Geforce 6600GT	2x Leadtek PX6800-TDH256	2x MSI NX6800GT-T2D256E	Sapphire Radeon X800XL	Geforce 6600 GT	GF 6600 GT/MR-VGA-Kühlung
Netzteil	Acbel P400112ACR	Sharkoon SHA480-9A	Sharkoon SHA480-9A	Sharkoon SHA480-9A	Acbel P400112ACR	550-Watt-Netzteil	400-Watt-Netzteil
Gehäuse	Ultron UG-80	Ultron UG-80	Ultron UG-80	Ultron UG-80	Ultron UG-80	ATX-Big-Tower	ATX-Big-Tower
Laufwerke, Soundkarte	Diverse*	Diverse*	Diverse*	Diverse*	Diverse*	Diverse*	Diverse*
Gesamtpreis	950,-	1.205,-	1.415,-	1.775,-	1.250,-	1.399,-	1.432,-

* 160 Euro Pauschale

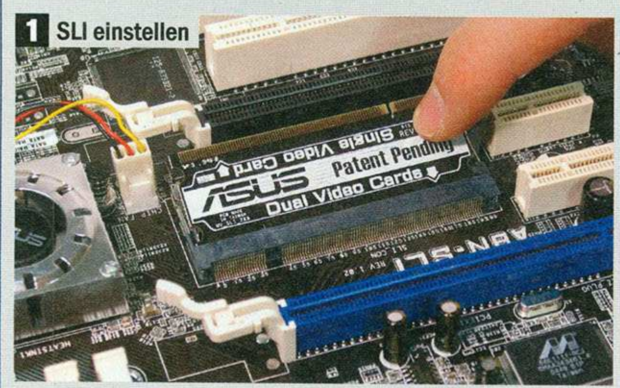


MASSARBEIT Nach nur wenigen Arbeitsschritten ist der Dual-Grafikkarten-PC fertig. Alles, was Sie dafür brauchen, ist unsere Schritt-für-Schritt-Anleitung.

AMD: SLI-System im Eigenbau

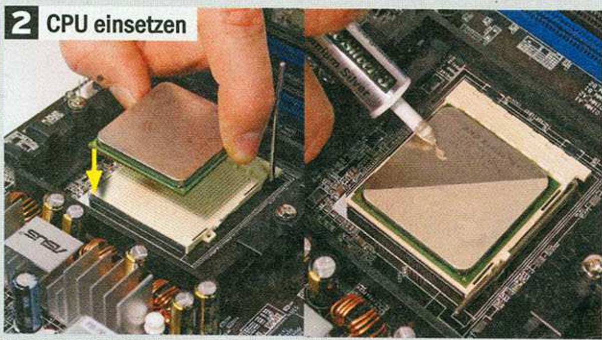
Wir erklären Schritt für Schritt, wie Sie einen Athlon-64-PC mit zwei Grafikkarten zusammenbauen.

1 SLI einstellen



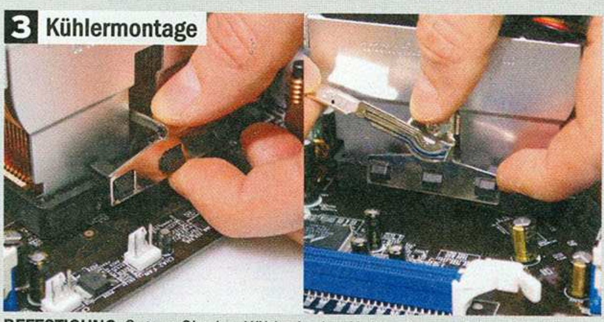
SLI-MODUS Damit SLI funktioniert, muss die Selector-Karte auf dem Mainboard so gedreht werden, dass „Dual Video Cards" nach unten zeigt.

2 CPU einsetzen



WIE GESCHMIERT Klappen Sie den Hebel hoch und setzen Sie die CPU ein. Anschließend bestreichen Sie die Oberfläche dünn mit Wärmeleitpaste.

3 Kühlermontage



BEFESTIGUNG Setzen Sie den Kühler in den Halterahmen, ziehen Sie die Klammern über die Befestigungsnasen und legen Sie den Hebel um.

Einbau AMD SLI

Wer einen SLI-PC mit einem Athlon 64 zusammenbauen will, muss ein paar ungewöhnliche Hürden überwinden.

Bei unserem SLI-Beispielsystem verwenden wir einen Athlon 64 3500+ mit dem Thermaltake-Kühler Silent Boost K8. Auf das Nforce4-SLI-Mainboard A8N-SLI von Asus setzen wir gleich zwei NX6800GT von MSI. Die beiden DDR400-Speichermodule mit je 512 MByte kommen von TakeMS, als Datenlager dient die Seagate ST3120023AS. Das Ultron-Gehäuse UG-80 ist günstig und bietet Platz für einen 120-Millimeter-Lüfter in der Front.

Selector-Karte für SLI

Die erste Besonderheit von SLI-Mainboards ist die Selector-Karte, die sich zwischen den beiden PCI-Express-x16-Slots befindet. Damit Ihr System im Dual-Grafikkarten-Modus läuft, muss diese umgedreht werden. Drücken Sie dazu vorsichtig die beiden Metallbügel nach außen und ziehen Sie die Selector-Karte aus der Halterung. Drehen Sie das Modul und schieben Sie es mit der Seite „Dual Video Cards" in den Slot. Bei manchen Platinen aktivieren Sie den SLI-Modus hingegen per Jumper (DFI) oder im BIOS (Asus A8N-SLI Premium).

CPU einsetzen

Der Athlon 64 3500+ (Sockel 939) aus unserem Beispiel-PC verfügt an einer Ecke über einen goldfarbenen Pfeil. Auch eine Ecke am Sockel ist mit einem entsprechenden Pfeil gekennzeichnet. Drehen Sie den Prozessor so, dass diese beiden Ecken übereinander liegen. Ziehen Sie nun den Hebel am Sockel nach oben und setzen Sie die CPU ein. Wenden Sie hierbei auf keinen Fall Gewalt an, sonst können die empfindlichen Pins verbogen werden. Drücken Sie anschließend den Hebel wieder nach unten. Als Nächstes tragen Sie die Wärmeleitpaste auf, die dem Kühler beiliegt. Für unser Beispielbild haben wir die CPU nur zur Hälfte bestrichen, um zu zeigen, wie dünn Sie das Wärmeleitmittel auftragen sollten – zu viel Paste kann den Wärmetransfer sogar verschlechtern. Verteilen Sie die Wärmeleitpaste auf der kompletten CPU-Oberseite mit dem Finger oder einem Stück Papier.

Kühler-Einbau

Setzen Sie den Kühler in den Halterahmen (Retension-Modul), der die CPU umgibt. Die beiden Klammern des Kühlers müssen sich dabei auf den Seiten der Halterungen befinden und der Hebel muss in gelöster Position ganz links stehen. Ziehen Sie nun die erste Klammer über die drei Nasen des Retension-Moduls. Haken Sie danach auch auf der gegenüberliegenden Seite die Kühler-Klammer ein und drücken Sie den Hebel im Uhrzeigersinn herunter. Stecken Sie danach den Stromanschluss des Lüfters an einen freien Drei-Pin-Anschluss auf dem Mainboard.

Arbeitsspeicher einbauen

Damit bei der Asus-Platine A8N-SLI der Dual-Channel-Modus funktioniert, müssen jeweils die beiden blauen oder die schwarzen Bänke belegt werden. Wenn Sie ein anderes Mainboard verwenden, finden Sie eine Beschreibung für die Konfiguration der Speicherbänke im Handbuch. Da die Module über eine Einkerbung verfügen und die Speicherbänke ebenfalls eine entsprechende Aussparung haben, passen die Speicherriegel nur in eine Richtung in die RAM-Bank. Falls die Module sich nicht mit sanftem Druck einsetzen lassen, sind sie wahrscheinlich falsch herum und müssen gedreht werden. Sitzt der Speicher korrekt, sollten die Halterungen selbstständig einrasten. Unmittelbar bevor Sie die Hauptplatine in das Gehäuse einbauen, entfernen Sie die alte Anschlussleiste auf der Gehäuserückseite und bauen die Blende, die dem Mainboard beiliegt, ein.

Mainboard einsetzen

Setzen Sie die goldfarbenen Abstandshalter (gehören zum

Lieferumfang des Gehäuses) in die dafür vorgesehenen Bohrungen des Towers. Grundsätzlich sollten Sie mindestens sechs Abstandshalter verwenden. Sofern das Gehäuse über ausreichend Bohrungen verfügt, können Sie aber auch bis zu neun Abstandshalter nutzen. Legen Sie nun vorsichtig das Mainboard in den Tower. Mit Feingewindeschrauben befestigen Sie das Board mit den Abstandshaltern. Achten Sie hierbei darauf, dass die Platine keinen direkten Kontakt zum Gehäuse hat.

Stromversorgung

Anschließend bauen Sie das Netzteil ein und schließen die Stromstecker auf dem Mainboard an. Das A8N-SLI verfügt gleich über drei Stromanschlüsse: Neben dem 24-poligen ATX-Stecker und dem 12-Volt-Stecker benötigt das Asus-Board einen vierpoligen Stromanschluss, der beispielsweise auch für IDE-Festplatten genutzt wird. Dieser soll für einen stabileren SLI-Betrieb sorgen. Eine besonders knifflige Disziplin beim Rechner-Zusammenbau ist stets die Verkabelung des An-Tasters sowie der Front-LEDs. Auch beim A8N-SLI ist die Anschlussbelegung zwar direkt auf der Platine abgedruckt, um Probleme zu vermeiden, sollten Sie allerdings im Handbuch nachschlagen.

Dual-Grafikkarten-Modus

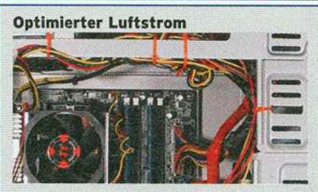
Drücken Sie zunächst die Halterung an den PCI-Express-x16-Steckplätzen herunter und stecken Sie vorsichtig die beiden Grafikkarten in den jeweiligen Slot. Befestigen Sie die Pixel-Platinen danach per Grobgewindeschrauben mit dem Gehäuse. Mit der Steckbrücke, die dem Mainboard beiliegt, verbinden Sie nun die beiden 6800-GT-Modelle. Welchen Anschluss Sie für welche Karte nehmen, ist dabei egal. Eine besondere Slot-Blende mit gebogener Halterung sorgt bei der Asus-Platine dafür, dass sich die SLI-Brücke nicht im Betrieb lösen kann. Bauen Sie die Blende direkt unter die oberste Grafikkarte ein. Als Nächstes verbinden Sie die beiden Geforce 6800 GT mit dem Netzteil. Während AGP-Modelle mit einem gewöhnlichen, vierpoligen Anschluss auskommen, haben PCI-E-Karten einen neuen, sechspoligen Stromanschluss. Da das verwendete Sharkoon-Netzteil Silentstorm (SHA480-9A) nur über einen der neuen Stecker verfügt, wird für die zweite Pixel-Platine ein entsprechender Adapter benötigt. Dieser ist bei den meisten PCI-E-Grafikkarten im Lieferumfang enthalten. Falls Sie trotzdem einen Adapter zu wenig haben, bekommen Sie diesen beispielsweise für vier Euro beim Online-Shop www.alternate.de – WEBCODE 236C. Zuletzt bauen Sie die Soundkarte, die Festplatte und das DVD-Laufwerk ein. Kontrollieren Sie unbedingt, ob alle Laufwerke mit dem Netzteil verbunden sind.

Die richtige Verkabelung

Für eine bessere Kühlung setzen Sie in die Front des Ultron-Gehäuses einen laufruhigen 120-Millimeter-Lüfter. Wer auf ein besonders leises System Wert legt, tauscht zudem den relativ lauten, vorinstallierten 80-Millimeter-Propeller in der Rückseite gegen ein flüsterleises Modell von Be Quiet oder Papst. Damit überflüssige Kabel nicht den Luftstrom beeinträchtigen, bringen Sie diese in einem freien 3,5-Zoll-Schacht oder zwischen Netzteil und DVD-Laufwerk unter und befestigen sie mit Kabelbindern. Ein ärgerliches Kompatibilitätsproblem tritt bei verschiedenen SLI-Mainboards auf: Wenn die Grafikkarten-Slots nicht weit genug auseinander liegen, können Modelle mit besonders hoher Kühlung (wie die ursprüngliche Geforce 6800 GT von Leadtek) nicht eingesetzt werden.

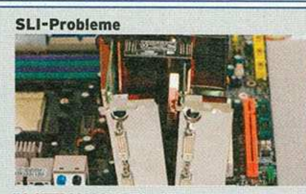
Die ärgerlichsten Stolperfallen

Optimierter Luftstrom



KABELSALAT Störende Kabel verstauen Sie per Kabelbinder etwa in freien Laufwerksschächten.

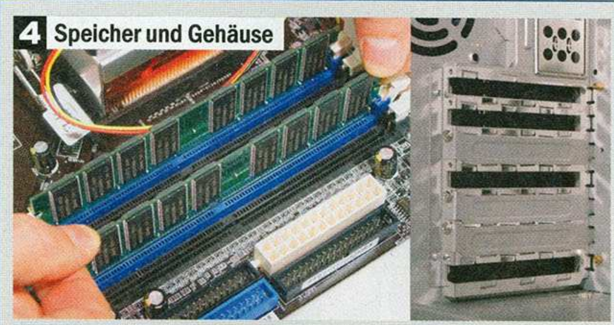
SLI-Probleme



PLATZMANGEL Grafikkarten mit hohem Kühler lassen sich bei vielen SLI-Mainboards nicht einbauen.

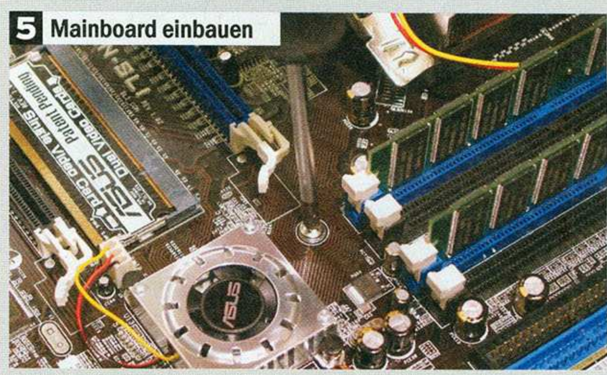
Weiter beim SLI-System im Eigenbau

4 Speicher und Gehäuse



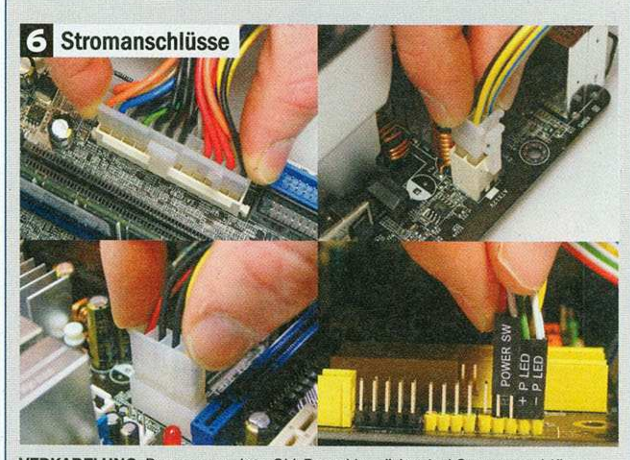
RAM Drücken Sie die Halterungen nach außen und setzen Sie den Speicher ein. Entfernen Sie nun überflüssige Slotblenden aus dem Gehäuse.

5 Mainboard einbauen



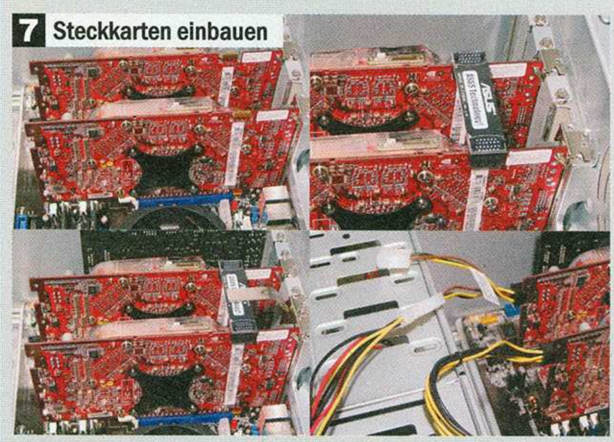
SCHRAUBARBEIT Platzieren Sie mindestens sechs Abstandshalter im Gehäuse, setzen Sie das Board ein und schrauben Sie es fest.

6 Stromanschlüsse



VERKABELUNG Das verwendete SLI-Board benötigt drei Stromanschlüsse. Im Handbuch erfahren Sie die Belegung der Front-Anschlüsse.

7 Steckkarten einbauen



SLI-KARTEN Bauen Sie die Grafikkarten ein und verbinden Sie diese per Steckbrücke. Beide Platinen brauchen einen sechspoligen Stromstecker.

Einbau Intel

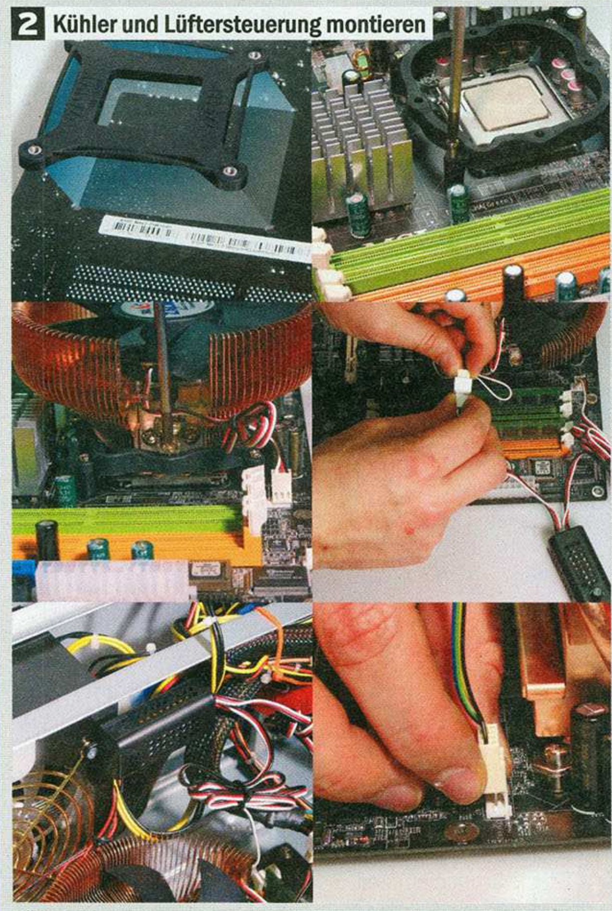
Welche Unterschiede gibt es beim Zusammenbau eines Intel-PCs gegenüber dem AMD-System?

Intel: Besonderheiten beim P4

Der Zusammenbau eines Sockel-775-Systems unterscheidet sich in mehreren Punkten von einem AMD-PC.



SOCKEL 775 Bestreichen Sie die CPU mit Wärmeleitpaste. Danach legen Sie den Hebel um, klappen den Verschluss hoch und setzen die CPU ein.



KÜHLER Ist das Retension-Modul angebracht, verschrauben Sie den Kühler und schließen das Stromkabel mit der Lüftersteuerung an.

Beim Intel-PCI-Express-Rechner haben wir uns für eine Radeon X800 XL von Sapphire und das Sockel-775-Mainboard MSI 915P Neo2 Platinum entschieden. Als Prozessor kommt der Pentium 4 640 mit 3,2 GHz zum Einsatz.

Einbau der CPU

Da Sockel-775-CPUs mit einer Klappe im Sockel gehalten werden, empfiehlt es sich, die Oberfläche des Pentium 4 vor dem Einbau mit Wärmeleitpaste zu bestreichen. Wir verwenden für unsere Tests die Paste Arctic Silver 3, welche einen geringen Silberanteil besitzt und so eine bessere Wärmeleitfähigkeit bietet. Tragen Sie die Paste hauchdünn mit dem Finger auf. Anschließend setzen Sie den Prozessor möglichst senkrecht in den Sockel ein. Beachten Sie dabei die Kodierkerben auf beiden Seiten der CPU. Verschließen Sie nun die Klappe des Sockels und arretieren Sie diese mit dem Hebel.

Montage des CPU-Kühlers

Im Lieferumfang des Zalman CNPS7700-Cu befinden sich rund zwei Dutzend unterschiedliche Bauteile, damit der Kühler auf verschiedenen CPU-Sockeln verbaut werden kann. Für den Sockel 775 benötigen Sie eine Backplate, einen Plastikrahmen, zwei rechtwinklige Schraubenhalterungen, sechs Schrauben und ein Potenziometer (siehe Montageanleitung). Der Zalman CNPS7700-Cu kann allerdings nur dann montiert werden, wenn das Mainboard noch nicht im Gehäuse verbaut ist. Auf der Rückseite der Platine muss erst die Backplate aufgesteckt werden. Anschließend setzen Sie den Rahmen auf die Oberseite des Mainboards und dann verschrauben Sie beide Komponenten an den vier Ecken mit der Platine. Setzen Sie nun die beiden rechtwinkligen Schraubenhalterungen in die Metallspange des CPU-Kühlers ein, damit der Kühler mit dem Plastikrahmen verschraubt werden kann. Schließen Sie jetzt das Potenziometer zwischen dem am Lüfter befindlichen Stromkabel und dem Stromanschluss des Mainboards an.

RAM einsetzen

Bevor Sie das Mainboard im Gehäuse festschrauben, stecken Sie den Arbeitsspeicher in die entsprechenden Slots. Unser Intel-System benötigt DDR2-Speicher. Wir empfehlen Ihnen 2 x 512-MByte-Module DDR2-533-SDRAM von Infineon. Beim MSI 915P Neo2 Platinum müssen Sie jeden zweiten RAM-Slot belegen, damit der Dual-Channel -Modus funktioniert. Da es hier keine einheitliche Regelung gibt, sollten Sie unbedingt einen Blick in das Handbuch Ihrer Hauptplatine werfen, damit Sie die RAM-Slots korrekt belegen.

Mainboard und Netzteil

Für unseren Intel-Rechner verwenden wir das 60 Euro teure 400-Watt-Netzteil AP40012ACR von Acbel. Beachten Sie: Auf den meisten Intel-Mainboards befinden sich 24-polige Stromanschlüsse, die laut Mainboard-Hersteller und Intel auch ein Netzteil mit entsprechendem Stromkabel erfordern. Zwar hat die Praxis gezeigt, dass auch hochwertige Netzteile mit 20-poligem Stromkabel verwendet werden können. Bei minderwertigen Modellen und bei hoher Last kann es jedoch zu Abstürzen kommen. Deshalb empfehlen wir mit dem Acbel P40012ACR ein modernes Netzteil mit 24-poligem Stromstecker. Das zusätzliche 12-Volt-Stromkabel muss natürlich auch eingesteckt werden.

Kompatibilität

Die Radeon X800 XL benötigt keinen zusätzlichen Stromstecker. Wenn Sie aber zum Beispiel eine Geforce 6800 einsetzen, achten Sie darauf, dass sich der Stromadapter für die Grafikkarte auch im Lieferumfang befindet. Das verwendete Acbel-Netzteil hat nämlich keinen eigenen sechspoligen Stromanschluss.

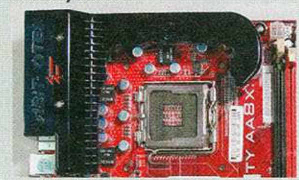
Die ärgerlichsten Stolperfallen

Northbridge-Kühler



ENGPASS Bei Grafikkarten mit einem Kühler auf der Rückseite stört oft der Northbridge-Kühler.

Fatality AA8XE



GROSSKALIBER Die Kühlung der Spannungswandler (OTES) verhindert, dass große CPU-Kühler passen.

Laufwerke einbauen

Nachdem Sie die Kernkomponenten in den Rechner eingesetzt haben, fehlen nur noch die Laufwerke. Anschließend ist Ihr PC komplett und betriebsbereit.

DVD- oder CD-ROM-Laufwerke bringen Sie in einem der oberen 5,25-Zoll-Slots an. Falls Sie zwei Laufwerke verwenden, sollten diese einen Slot Abstand zueinander haben, damit kühle Luft besser zirkulieren kann. Besonders CD- oder DVD-Brenner brauchen etwas Abstand, da beim Brennen eine hohe Temperatur entsteht. Achten Sie jedoch darauf, dass die Kabel lang genug sind. 3,5-Zoll-Festplatte(n) setzen Sie am besten mittig im Luftstrom des Front-Gehäuselüfters ein. In unserem Beispielrechner haben wir zudem eine SATA-Festplatte ausgewählt, da SATA-Kabel die Umluft im Gehäuseinneren weniger behindern. Zudem sind entsprechende Modelle kaum teurer als ihre älteren PATA-Kollegen. Da DVD-Laufwerke mit SATA-Anschluss noch relativ selten sind, haben wir hier zu einem herkömmlichen IDE-Gerät gegriffen: Das schwarze D16 von MSI passt optisch sehr gut in das Ultron-Gehäuse.

Jumper konfigurieren

Bei SATA-Festplatten brauchen Sie das Laufwerk nicht mehr per Jumper (Master/Slave) konfigurieren, da jedes Kabel nur mit einer Festplatte verbunden wird. Das DVD-Laufwerk muss hingegen aufgrund der IDE-Schnittstelle per Jumper auf Master oder Slave eingestellt werden. Da das IDE-Laufwerk allein am Primary-IDE-Channel steckt, setzen Sie den Jumper auf Master (MA). Falls Sie aber zwei IDE-Laufwerke an einem IDE-Kanal anschließen wollen (beispielsweise DVD-Laufwerk und Brenner), stellen Sie per Jumper eines der Geräte auf Master (MA) und das andere auf Slave (SL). Im Falle von IDE-Festplatten sollte immer das Laufwerk Master sein, auf dem sich das Betriebssystem befindet.

Laufwerke einsetzen

Da Sie beim günstigen Ultron-Gehäuse UG-80 die Laufwerkskäfige nicht ausbauen können, müssen Sie beispielsweise die Festplatten direkt im Tower verschrauben. Achten Sie beim Einbau der Festplatte darauf, dass Sie beim Einsetzen die Grafikkarte nicht beschädigen. Um die Laufwerke beidseitig verschrauben zu können, müssen Sie das rechte Seitenteil (von vorn gesehen) des Gehäuses entfernen. Befestigen Sie die Festplatte nun mit vier Schrauben. In der Regel liegen diese den Laufwerken bei. Sollte das nicht der Fall sein, besorgen Sie sich bei einem Fachhändler Schrauben mit grobem Gewinde. Entfernen Sie nun die Frontblende der 5,25-Zoll-Slots und schrauben Sie das DVD-Laufwerk auf die gleiche Weise fest. Falls Sie ein Disketten-Laufwerk verwenden wollen, bauen Sie es auf demselben Weg wie das DVD-Laufwerk in einen entsprechenden Slot ein.

Datenkabel verbinden

Die SATA-Festplatte wird mit einem SATA-Kabel an den mit „1" markierten Port der Hauptplatine angeschlossen. Das DVD-ROM verbinden Sie mit dem „Primary"-IDE-Steckplatz des Mainboards. Zusätzlich müssen die Laufwerke per Vierpol-ATX-Stecker mit Strom versorgt werden. Vorsicht ist bei der Spannungsversorgung von SATA-Platten angesagt: In der Übergangsphase haben viele Festplatten zwei Stromanschlüsse (SATA-Stromanschluss und Vierpol-ATX-Stecker). Sie dürfen aber immer nur eine der beiden Buchsen mit dem Netzteil verbinden! Besitzt Ihre Festplatte nur einen SATA-Stromanschluss und Ihr Netzteil keine entsprechende Versorgungsleitung, so hilft ein einfacher Adapter beispielsweise von www.alternate.de.

Laufwerke einbauen

Auch der Laufwerkseinbau birgt Fehlerpotenzial. So setzen Sie DVD-Laufwerke und SATA- oder IDE-Festplatten richtig ein.



PROBE Um zu testen, ob die Schraube passt, ziehen Sie diese mit der Hand versuchsweise an. Ist es die richtige, sollte dies mühelos gelingen.



DVD-ROM Setzen Sie erst den Jumper auf die richtige Position. Verschrauben Sie dann das Laufwerk und stecken Sie danach die Kabel ein.



ANSCHLUSS Es darf nur einer der beiden Stromanschlüsse genutzt werden! Das Datenkabel kann dank Führungskerbe nicht verpolt werden.

Leistungsvergleich

Wie schlagen sich unsere individuellen PCI-Express-PCs gegen fertige Komplettsysteme in den Disziplinen Leistung, Temperatur und Lautstärke?

Lohnt es sich, einen PCI-Express-PC selbst zusammenzubauen? Im Direktvergleich mit zwei Silent-Systemen mussten unsere Eigenbau-Varianten zeigen, ob Sie den Aufwand wert sind.

AMD-System

Schon für 1.205 Euro lässt sich ein preiswerter und leistungsstarker SLI-PC zusammenstellen. Unsere Kombination aus Athlon 64 3500+, 1.024 MByte DDR400-Speicher und zwei 6600 GT erzielt in den Benchmarks sehr gute Ergebnisse: Mit 1.280x1.024, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Texturfilterung schlägt es den ichbinleise-Rechner (einzelne 6600 GT) für stolze 1.432 Euro sogar um beeindruckende 71 Prozent. Die CPU-Temperatur ist mit 54 Grad unter Last völlig unbedenklich. Dafür brummen die Lüfter des Systems mit deutlich hörbaren 3,2 Sone.

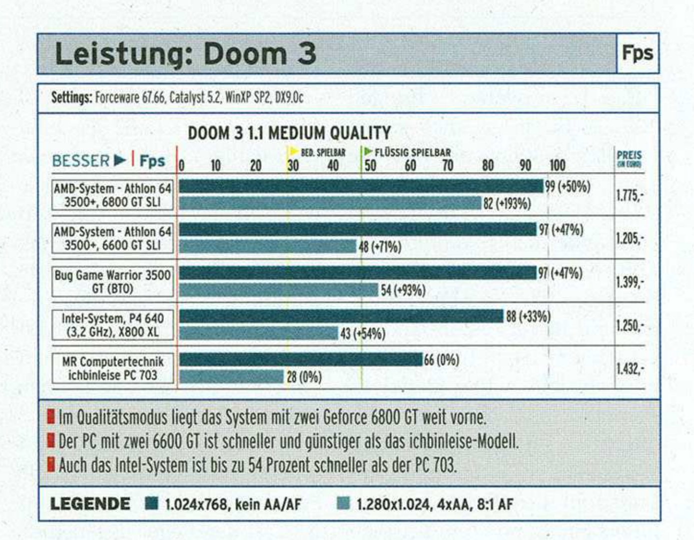
Auch das SLI-System mit zwei 6800-GT-Karten ist kein Silent-PC – 2,7 Sone unter Windows und 2,9 Sone bei Spielen sind für die meisten Anwender jedoch noch nicht störend. Klarer Fokus des High-End-Rechners für 1.775 Euro ist die Leistung: In **Far Cry (dt.)** verliert das System beim Wechsel von 1.024x768 auf den Qualitätsmodus (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF) nur vier Prozent Leistung. Auch Doom 3 läuft dadurch rund 50 Prozent schneller als beim Komplettrechner von E-Bug.

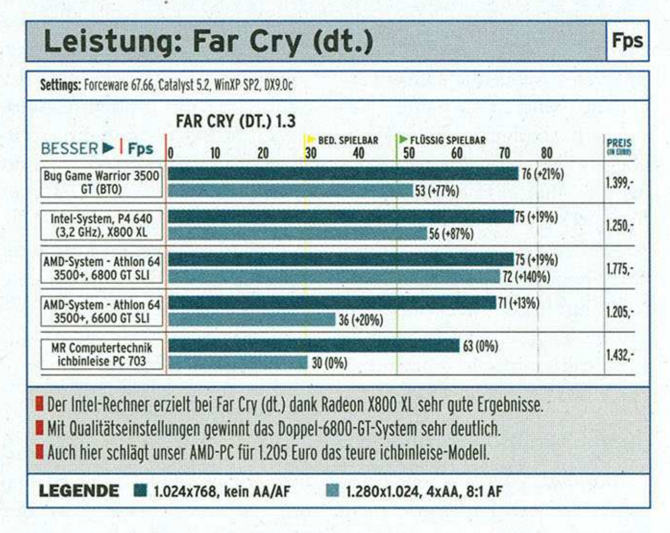
Intel-System

Unser P4-Rechner erzielt dank Radeon X800 XL gerade bei **Far Cry (dt.)** hervorragende Ergebnisse: Mit Qualitätseinstellungen ist der 1.250-Euro-PC sogar schneller als das 150 Euro teurere Game-Warrior-System von E-Bug. Die **Doom 3**-Performance ist ebenfalls sehr gut – der teure Fertig-PC von MR Computertechnik kann mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Filterung nicht mithalten. Unter Windows ist die Lautstärkeentwicklung mit 2,9 Sone noch im ordentlichen Bereich. Nur wenn Sie ein Spiel starten, müssen Sie bis zu 4,1 Sone in Kauf nehmen.

Fazit: PC im Eigenbau

Unsere Benchmarks belegen, dass sich der Schraubaufwand gelohnt hat: Da die Spieleleistung bei unserer Komponentenwahl eine besonders große Rolle gespielt hat, überholen alle drei getesteten Eigenbau-Varianten den teuren Komplettrechner von MR Computertechnik deutlich. Auch das E-Bug-System muss sich zumindest dem Doppel-6800-GT-PC klar geschlagen geben. An die Lautheitsergebnisse der beiden Silent-Rechner kommen die Eigenbau-Systeme hingegen nicht heran. Wer hier aubessern will, sollte eine Silent-Grafikkarte kaufen. Dafür hat gerade das 6600-GT-SLI-System mit Ahtlon 64 3500+ für 1.205 Euro ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. (oh/dm)





Lautheits-Test

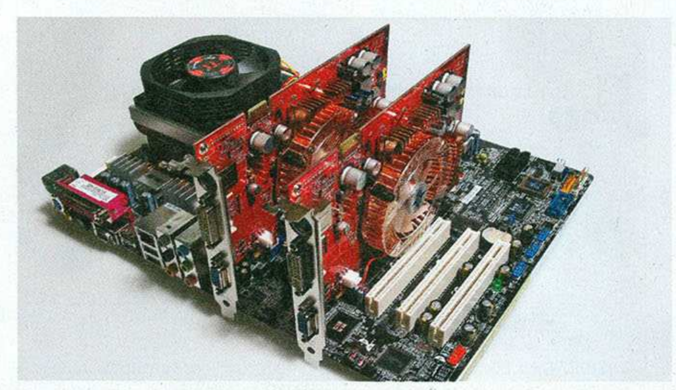
Lautstärke in Sone	Windows-Betrieb	Spielebetrieb	Preis
MR Computertechnik ichbinleise PC 703	0,3	0,3	1.432,-
Bug Game Warrior 3500 GT (BTO)	2,1	1,9	1.399,-
AMD-System - Athlon 64 3500+, 6800 GT SLI	2,7	2,9	1.775,-
AMD-System - Athlon 64 3500+, 6600 GT SLI	3,2	3,1	1.205,-
Intel-System - P4 640 (3,2 GHz), X800 XL	4,1	2,9	1.250,-

Settings: Forceware 67.66, Catalyst 5.2, WinXP SP2, DX9.0c

Temperatur-Test

Temperaturentwicklung in Grad Celsius	HDD	CPU	Preis
Bug Game Warrior 3500 GT (BTO)	50 °C	40 °C	1.399,-
MR Computertechnik ichbinleise PC 703	52 °C	37 °C	1.432,-
AMD-System - Athlon 64 3500+, 6600 GT SLI	54 °C	41 °C	1.205,-
Intel-System - P4 640 (3,2 GHz), X800 XL	56 °C	42 °C	1.250,-
AMD-System - Athlon 64 3500+, 6800 GT SLI	57 °C	55 °C	1.775,-

Settings: Forceware 67.66, Catalyst 5.2, WinXP SP2, DX9.0c



ZWEISAMKEIT Ein System mit zwei Geforce 6600 GT ist vergleichsweise günstig und schlägt den Komplett-PC mit nur einer 6600 GT in Spielen deutlich.

PC-Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. BIOS-BAUSTEIN
Ersatz bei Defekt

Der BIOS-Baustein meines Abit-Mainboards AV8-3rd eye scheint defekt zu sein. Woher bekomme ich Ersatz?

ALEX MEERKAMP

PC Games: Wenden Sie sich an den Abit-Support in den Niederlanden. Die E-Mail-Adresse lautet technical@abit.nl. Gegen ein paar Euro schickt Ihnen der Hersteller einen neuen und aktuellen Baustein zu. Andere Hersteller wie Asus oder MSI bieten den gleichen Service.

2. VIRENSCHUTZ
Welcher ist der beste Scanner?

Ich benutze zurzeit den Virenscanner Zonealarm mit Antivirus und frage mich, ob dieser gut genug ist. Oder sollte ich lieber Antivir 6.30 installieren? Welchen Scanner empfehlen Sie?

AHMED KOCAK

PC Games: Am besten benutzen Sie Antivir, da dieser Virenscanner leistungsfähig und für Privatpersonen kostenlos ist. Das Programm bekommen Sie unter www.free-av.de. Halten Sie Ihren Scanner zudem grundsätzlich per Update auf dem aktuellen Stand.

3. INTERNETBROWSER
Sicherheitslücke in Firefox?

Als ich mit Norton Antivirus eine Systemprüfung durchgeführt habe, fand ich im Cache-Ordner von Firefox verdächtige Dateien. Norton Antivirus beschreibt diese als „Adware.cdt". Das Löschen der Daten schlug jedoch fehl. Ich habe dann in den Firefox-Einstellungen unter Datenschutz auf „Alles Löschen" geklickt und war die Files endlich los. Muss ich mir nun Sorgen um die Sicherheit machen, wenn Firefox schädliche Dateien durchlässt?

THOMAS

PC Games: Damit Firefox nicht automatisch Software von Webseiten installiert, sollten Sie unter „Extras" – „Einstellungen" – „Web-Features" die Option „Websites das Installieren von Software erlauben" kontrollieren und den Haken entfernen. Überprüfen Sie zudem unter „Berechtigte Websites", welche Webseiten eingetragen sind.

4. GRAFIKKARTE ÜBERTAKTEN
Leadtek A6600 GT TDH

Ich habe die Grafikkarte Leadtek A6600 GT TDH gekauft und mit einem Overclocking-Tool übertaktet. Jetzt habe ich das Problem, dass sich der Takt nach jedem Neustart wieder auf den Normalwert zurückstellt. Können Sie mir sagen, wie ich das ändere?

JOSEF SCHMITTNER

PC Games: Übertakten Sie die Grafikkarte am besten über den Forceware-Treiber der Grafikkarte. Dazu müssen Sie zunächst den Detonator-Unlock (Webcode 237U) installieren, damit das Menü „Taktfrequenz-Einstellungen" freigeschaltet wird. Hier gibt es eine Auswahlmöglichkeit namens „Diese Einstellungen beim Start anwenden", bei der Sie das Häkchen setzen müssen. Nun wird der höhere Takt nach einem Neustart beibehalten.

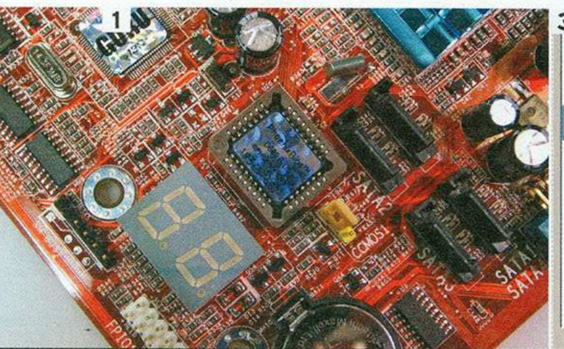
5. ATHLON-XP-RECHNER
Was sollte man noch aufrüsten?

Ich habe derzeit einen AMD Athlon XP 2500+ Barton und das Sockel-A-Mainboard Asrock K7S8X mit 512 MByte DDR333-SDRAM. Als Grafikkarte kommt die Leadtek Nvidia GF5900XT zum Einsatz. Ich habe mir den Rechner nach und nach selbst zusammengestellt. Jetzt ist es wieder an der Zeit, aufzurüsten, für den Wechsel zum Athlon 64 fehlt mir jedoch das Geld. Was kann ich Ihrer Meinung nach an meinem Rechner verbessern? Ich habe an mehr RAM oder ein anderes Mainboard gedacht.

DIRK MILDENSTEIN

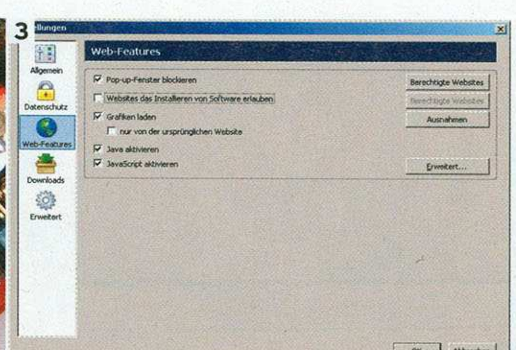
PC Games: An Ihrer Stelle würden wir kein neues Sockel-A-Mainboard mehr kaufen und nur den Arbeitsspeicher aufstocken. Sie können bedenkenlos zu DDR400-Speicher greifen, selbst wenn Ihre alten Module nur DDR333 bieten. DDR400-RAM ist nämlich zu den lang-

1



TAUSCH Ist Ihr BIOS-Chip defekt, bestellen Sie beim Mainboard-Hersteller einen neuen Baustein.

3



LÜCKE SCHLIESSEN Deaktivieren Sie in den Einstellungen die Option „Websites das Installieren von Software erlauben".

5



EINFACH Ein RAM-Upgrade bringt meist gute Leistungsgewinne und kostet relativ wenig.

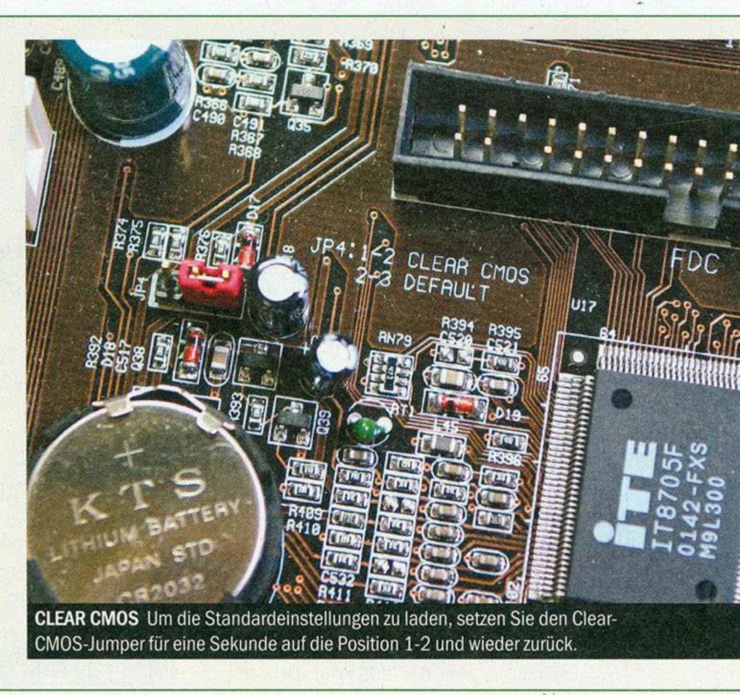
Problem des Monats

Rechner startet nach BIOS-Tuning nicht

Ich habe in einigen Computerzeitschriften von Tuning-Möglichkeiten im Mainboard-BIOS gelesen. Ich habe daraufhin einige der Tuning-Tipps ausprobiert und am Anfang hat es auch super geklappt. Nachdem ich aber die Speicherlatenzen verändert habe, wollte mein Rechner nicht mehr starten. Habe ich etwas kaputt gemacht? Oder kann man das wieder zurückstellen?

GERHARD STADLER

Wenn Sie Ihren Rechner nicht per BIOS übertaktet und keine Spannungseinstellungen verändert haben, ist der Hardware mit Sicherheit nichts passiert. Allerdings will Ihr Computer wahrscheinlich nicht starten, weil der Arbeitsspeicher mit den schärferen Speichereinstellungen nicht zurechtkommt. Deshalb müssen Sie das BIOS per Jumper auf die Ausgangseinstellungen zurücksetzen. Unter Jumper versteht man kleine Steckbrücken, mit denen Schaltkreise geschlossen werden. Schauen Sie im Mainboard-Handbuch nach der Beschreibung des Jumpers „Clear CMOS". Setzen Sie diesen Jumper – wie im Handbuch beschrieben – auf dem Mainboard einmal um und wieder auf die Ausgangsposition zurück. Der Rechner sollte dabei komplett abgeschaltet sein. Entfernen Sie am besten vorher das Stromkabel und warten Sie noch ein paar Sekunden ab, bis sich der PC komplett entladen hat. Sitzt der Jumper wieder auf der Ausgangsposition, schalten Sie den Computer wieder ein. Nun sollte er wieder laufen.



CLEAR CMOS Um die Standardeinstellungen zu laden, setzen Sie den Clear-CMOS-Jumper für eine Sekunde auf die Position 1-2 und wieder zurück.

sameren Speicherstandards DDR200, DDR266 und DDR333 komplett abwärtskompatibel. Kaufen Sie zudem nur möglichst baugleiche Module vom selben Speicherhersteller. Eine Geforce 6600 GT ist eine weitere sinnvolle Aufrüstmöglichkeit.

6. ISDN BESCHLEUNIGEN
Kanalbündelung

Wie kann ich die Übertragungsgeschwindigkeit meines ISDN-Modems erhöhen? Derzeit arbeitet das Modem mit einer Datenrate von 64 kBit/s. Ein Bekannter von mir hat meine ISDN-Übertragungsgeschwindigkeit allerdings einmal so eingestellt, dass ich plötzlich einen Wert von über 100 kBit/s hatte!

KAI ZIEBELL

PC Games: Die Übertragungsgeschwindigkeit von ISDN können Sie nur durch Kanalbündelung erhöhen. Beide Kanäle zusammen ermöglichen 128 kBit/s. Die AVM-Software Fritz! unterstützt dies standardmäßig. Allerdings fallen dann auch doppelte Gebühren an.

7. RECHNER AUFRÜSTEN
Geforce FX 5700

Ich baue mir gerade einen PC mit diesen Komponenten zusammen: AMD Sempron 2200+, Asrock-Mainboard K7 Upgrade und 256 MByte DDR400-SDRAM. Als Grafikkarte möchte ich die Gainward FX 860 LE mit Geforce-FX-5700-Chip verbauen. Was halten Sie davon?

RALF STEINMETZ

PC Games: Von einer Geforce FX 5700 raten wir Ihnen ab. Sie sollten nicht an der falschen Stelle sparen und lieber in eine Radeon 9800 Pro oder Geforce 6600 GT investieren. Zusätzlich rüsten Sie unbedingt auf 512 MByte RAM auf. Die CPU ist nur ein Einsteigermodell. Wenn Sie aktuelle Titel flüssig spielen wollen, brauchen Sie einen stärkeren Athlon-64-Prozessor.

8. AGP ODER PCI EXPRESS
AGP-Grafikkarte zukunftssicher?

Ich besitze einen AMD Athlon XP 1600+ mit einer Geforce4 MX-420. Für neuere Spiele ist meine Hardware nicht mehr geeignet und ich will deshalb aufrüsten. Aufgrund Ihrer Testberichte will ich mir erst einmal eine Geforce 6600 GT zulegen und später den Rest meines Rechners nachrüsten. Kann ich denn die Geforce 6600 GT auf dem neuen System weiterverwenden oder gibt es da Grenzen?

PETER WEIXLBAUMER

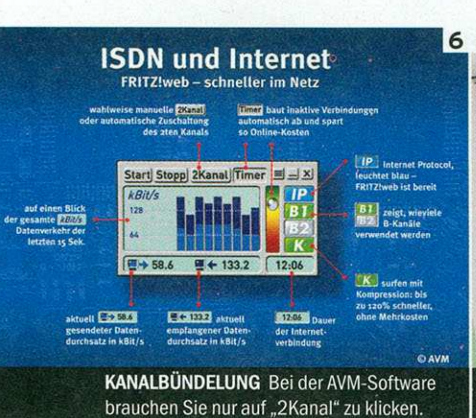
PC Games: Mit Ihrem aktuellen PC können Sie nur AGP-Grafikkarten verwenden. Achten Sie also unbedingt darauf, dass es sich bei der Grafikkarte nicht um das Modell mit der neuen PCI-Express-Schnittstelle, sondern um das Modell für den älteren AGP-Steckplatz handelt. Wenn Sie die Grafikkarte behalten und im nächsten PC weiterverwenden wollen, muss Ihr nächstes Board natürlich ebenfalls über einen AGP-Steckplatz verfügen. Falls Sie jedoch bereits in den nächsten Wochen den kompletten PC umrüsten möchten, sollten Sie mit dem Kauf der Grafikkarte ebenfalls warten und sich gleich eine Kombination aus PCI-Express-Mainboard und PCI-Express-Grafikkarte zulegen. Der neue Grafikkarten-Steckplatz ist zukunftssicher und entsprechende Grafikkarten sind derzeit etwas günstiger als AGP-Modelle.

9. INTEL-CHIPSATZTREIBER
Neue Treiber herunterladen

Ich habe den Aldi-PC Titanium MD 8080 XL und darin ist ein Mainboard mit dem Intel-Chipsatz i865PE verbaut. Wo bekomme ich den neuesten Treiber für diesen Chip her?

ALEXANDER SEEGER

PC Games: Den aktuellen Intel-Chipsatztreiber bekommen Sie auf der Intel-Webseite. Der Webcode 237T führt Sie jedoch direkt zum Download-Link. Rufen Sie www.pcgames.de auf, geben Sie den Webcode im „Suche"-Feld ein und klicken Sie auf „Webcode".



KANALBÜNDELUNG Bei der AVM-Software brauchen Sie nur auf „2Kanal" zu klicken.



ZUKUNFTSSICHER Wenn Sie sich einen neuen PC kaufen, achten Sie darauf, dass nur PCI-Express-Komponenten verbaut sind.



GEFUNDEN Die Treiber sind in einem Link-Dschungel versteckt. Per Webcode kommen Sie direkt zum Download.






Beyond your imagination
• nVIDIA SLi Chipsets •




EP-5NVA+ SLi




EP-9NPA+ SLi

Mit NVIDIA® SLI™ werden jetzt auch Grafiklösungen skalierbar. Mehrere Grafikkarten können im PC koordiniert zusammenarbeiten und ihre Leistung bündeln. Möglich wird dies durch eine Kombination aus intelligenten Hardware- und Softwarelösungen in den NVIDIA Grafik- und Plattformprozessoren, mit denen sich die hohe Bandbreite der neuen Busarchitektur PCI Express™ optimal ausnutzen lässt. Das Ergebnis: geradezu unerhört hohe Performance – je nach Anwendung bis zu doppelt so viel wie mit einem einzelnen Grafikprozessor. Und das bedeutet Gaming-Power wie noch nie da gewesen!

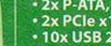


- NVIDIA® nForce4 SLI Chipsatz für Pentium4/Celeron mit Socket 775 CPUs, Hyper Threading und Intel EM64T Unterstützung
- 4x DDR2 DIMMs mit DDR2 533/677 Dual Channel Architektur
- 2x P-ATA, 4x S-ATA II RAID
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1
- 10x USB 2.0
- 2x 1394a IEEE
- 8-Kanal Sound
- Gigabit-LAN





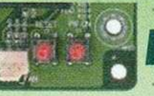




- NVIDIA® nForce4 SLI Chipsatz für AMD Athlon™ 64 CPUs
- 2.0GTs Hyper Transport
- 4x DDR DIMMs mit DDR333/400 Dual Channel Architektur
- 2x P-ATA, 6x S-ATA II RAID
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1
- 10x USB 2.0
- 2x 1394a IEEE
- 8-Kanal Sound
- Gigabit-LAN

Was zeichnet ein EPOX Mainboard aus?

Stabilität · Overclocking · BIOS Feature Set · leichte Fehlererkennung durch intelligente Hardware Features




Eazy Buttons!
Das perfekte Feature für Case Modder! Schalten Sie Ihren PC ganz einfach an/aus, per Knopfdruck! Ideal auch für Systemtester die nicht dauernd mit dem Schraubenzieher "überbrücken" wollen.





Die Onboard Diagnose LEDs:
Zeigt ständig den Zustand von CPU, APG/PCIe und Speicher an. Wenn eine LED mal ausfällt, wissen Sie genau wo es Hardware Probleme gibt.




5-Phasen Spannungswandler:
Ein MUSS für jeden Overclocker. Durch besser geregelte und stärkere Stromversorgung, entwickelt das Mainboard nicht mehr so starke Wärme und lebt länger.




EP-9NPA+ Ultra

- NVIDIA® nForce4 Ultra Chipsatz für AMD Athlon™ 64 CPUs
- 2.0GTs Hyper Transport
- 4x DDR DIMMs mit DDR333/400 Dual Channel Architektur
- 2x P-ATA, 4x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 10x USB 2.0
- 2x 1394a IEEE
- 8-Kanal Sound
- Gigabit-LAN





EP-9NPA+

- NVIDIA® nForce4 Chipsatz für AMD Athlon™ 64 CPUs
- 2.0GTs Hyper Transport
- 4x DDR DIMMs mit DDR333/400 Dual Channel Architektur
- 2x P-ATA, 4x S-ATA RAID
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1
- 10x USB 2.0
- 2x 1394a IEEE
- 8-Kanal Sound
- Gigabit-LAN




EP-5LWA+

- Intel 925XE+ICH6R Chipsatz für Pentium4/Celeron CPUs mit Sockel 775 CPUs, Hyer Threading und Intel EM64T Unterstützung
- 4x DDR2 DIMMs mit DDR2 533/677 Dual Channel Architektur
- 2x P-ATA, 4x S-ATA II RAID (incl. SP-ATA Adapter)
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 8x USB 2.0
- 2x 1394a IEEE
- 8-Kanal Sound
- Dual Gigabit-LAN

Deutschland: **ALTERNATE** www.alternate.de, **AMAZON** www.amazon.de, **ATELCO** www.atelco.de, **KOSATEC** www.kosatec.de **MIX Computer** www.mix-computer.de *Österreich:* **DITech** www.ditech.at



EPoX EEP Computer GmbH
Wandweg 1
44149 Dortmund

Support: 01805-379600
Email: info@epox.de
Web: www.epox.de



HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Mein PC ist ein Unikat."

Elektro-Fachhändler und Lebensmittel-Discounter überbieten sich schon seit Jahren mit stetig neuen, massentauglichen Komplett-PCs. An anderer Front kämpfen Edel-Fabrikanten wie Dell und Alienware um das Finanzpolster anspruchvollerer Spieler. Doch ganz egal wie gut die Ausstattung des protzigen Luxus-Rechners ist oder wie wenig der PC neben der Käsetheke kostet, an einer der wichtigsten Eigenschaften hapert es immer – sei es Spieleleistung, Aufrüstbarkeit, Lautstärke oder der Preis. Die klügere Variante: Den PC selbst zusammenstellen und -bauen. Wie Sie das ganz einfach und ohne Schrauber-Lehrgang schaffen, erfahren Sie im großen Eigenbau-Special in der aktuellen Ausgabe. Darin lesen Sie, aus welchen Komponenten Ihr flotter PCI-Express-Rechner entstehen könnte und wie Sie Stolpersteine auf dem Weg zum Wunsch-PC umgehen. Nach getaner Arbeit darf sich der Bastler zudem über ein garantiert einzigartiges Spielesystem auf dem Schreibtisch freuen. Für mich kommt ein Fertigrechner jedenfalls nicht infrage – mein PC ist ein Unikat.



PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

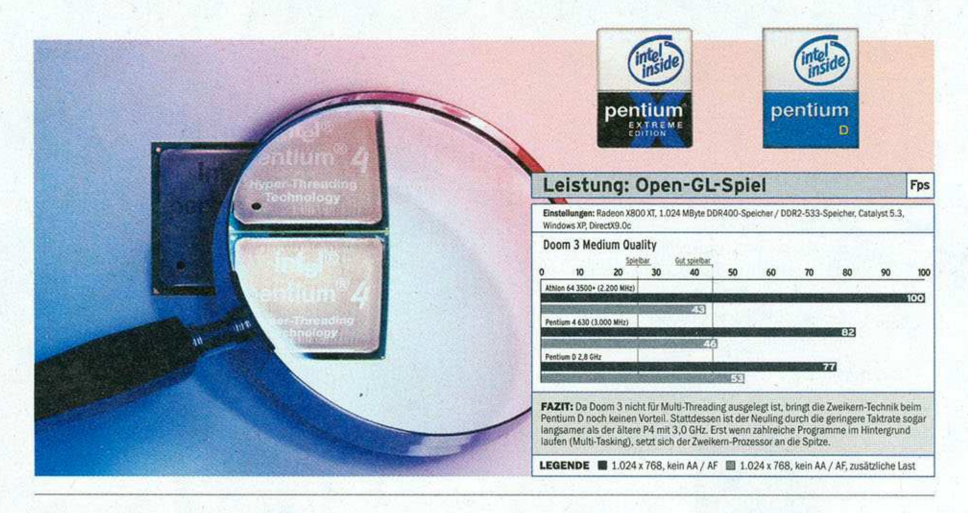
*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

PENTIUM D 820/EXTREME EDITION 840

Erster Test: Dual-Core-CPUs von Intel

Laut AMD und Intel ist die Herstellung von Dual-Core-CPUs einer der wichtigsten Entwicklungsschritte in der Prozessor-Geschichte. In diesem Monat erreichten mit dem Pentium D 820 (2,8 GHz) und der Extreme Edition 840 (3,2 GHz) die ersten CPUs mit zwei Kernen unsere Redaktion. Größter Unterschied: Die Extreme-Version beherrscht Hyper-Threading und bringt es so auf vier virtuelle Prozessoren. Die übrigen Spezifikationen sind identisch: Beide Modelle verwenden den „Smithfield"-Kern, der faktisch zwei P4-Kernen entspricht. Dieser wird im 90-Nanometer-Verfahren hergestellt und unterstützt Intels 64-Bit-Technik EM64T. In unseren Spiele-Benchmarks musste sich der Pentium D mit 2,8 GHz einem „gewöhnlichen" P4 mit 3,0 GHz klar geschlagen geben. Erst bei zusätzlicher Belastung, beispielsweise wenn Sie ein Spiel starten und gleichzeitig einen DivX-Film enkodieren, spielt die Zweikern-CPU ihre Stärken aus. Für Spieler sind Intels Dual-Core-Lösungen daher noch nicht die erste Wahl. Zudem fallen neue Mainboards mit 955X-, 945P- oder 945G-Chipsatz an. AMD will hingegen seine Doppelkern-Modelle per BIOS-Update auf aktuellen Sockel-939-Mainboards laufen lassen.

Info: www.intel.de

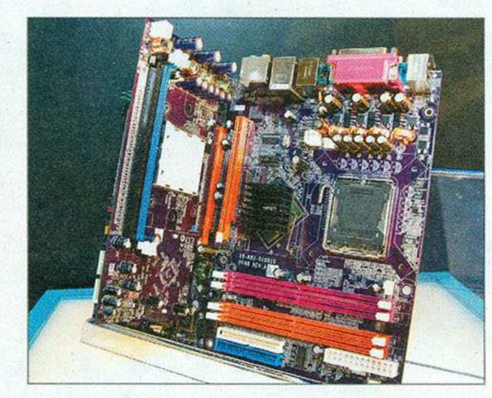


ELITEGROUP PF88

Mainboard für Intel und AMD

Kurz vor Ende der CeBIT enthüllte Elitegroup die Sockel-775-Platine PF88. Das Besondere: Der Hersteller bietet Adapter an, die das Board auch mit anderen CPUs laufen lassen. Wenn Sie beispielsweise den Sockel-939-Adapter in den entsprechenden Slot setzen, können Sie AMDs Athlon 64 einbauen. Dazu befinden sich neben dem Sockel eine eigene Northbridge und zusätzliche Speicher-Slots auf dem Modul. Ein Betrieb von zwei Prozessoren gleichzeitig ist jedoch nicht möglich.

Info: www.elitegroup.de



RADEON X800XL ULTIMATE

Silent-Karten von Sapphire

Sapphire bringt neue Karten mit Flüster-Kühler für empfindliche Spieler-Ohren. Nach der Toxic-Reihe mit Arctic-Cooling-Lösung hat sich der Hersteller für den VGA-Kühler von Zalman entschieden. Dank riesigem 75-Millimeter-Schaufelrad ist der VF700-CU extrem leise bei guter Leistung. Erster Vertreter der Ultimate-Reihe ist die Radeon X800XL. Wie beim Standard-Modell taktet der 16-Pixel-Shader-Grafikchip mit 400 MHz. Auch der 256 MByte große Speicher arbeitet mit den üblichen 490 MHz DDR. Action-Spieler freuen sich zudem über die Vollversionen von **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** und **Prince of Persia: The Sands of Time**. Der Preis liegt bei 350 Euro.
Info: www.asuscom.de

ASUS WIRELESS TV-OUT

TV-Out ohne Kabel von Asus



Innovator Asus stattet seine nächsten Radeon- und Geforce-Karten mit Wireless-TV-Out aus. Auf diese Weise können Sie auf Audio- und Video-Kabel für die TV-Ausgabe verzichten. Grafik- und Soundkarte werden dabei direkt mit einem Sender verbunden, den Empfänger schließen Spieler einfach an einen Fernseher oder einen Projektor an.
Info: www.asuscom.de

M2, K2 UND GAMING KEYBOARD

Eingabegeräte für Spieler

Der Spieler-Experte Raptor Gaming bietet mit der M2 einen 2.400 dpi flotten Nager an. Ähnlich wie bei der MX518 von Logitech (Test in PCG 05/05) passen Sie die Abtastrate über zwei Tasten Ihren Bedürfnissen an – direkt im Spiel und ohne zusätzliche Software. Zudem bestimmen Sie über Blei-Elemente das Gewicht der Maus. Der Preis liegt bei 49 Euro. 99 Euro bezahlen Sie hingegen für die Spielertastatur K2. Bei der Koproduktion von Raptor Gaming und Cherry nehmen Sie überflüssige Tasten einfach heraus oder versehen die Knöpfe mit einem leuchtenden Aufdruck. Beim 50 Euro teuren Gaming Keyboard von Saitek programmieren Sie indes per Software bis zu 27 beliebige Befehle. Die Intensität der blauen Hintergrundbeleuchtung stellen Sie manuell ein. Zudem wird ein separates Command Pad für Links- oder Rechtshänder mitgeliefert.
Info: www.raptor-gaming.com
www.saitek.de



Überarbeitete Geforce 6800 GT von Leadtek

Der hohe Kühlkörper der PX6800GT verhinderte bei den meisten SLI-Mainboards, dass zwei Karten gleichzeitig eingesetzt werden können. Daher spendiert Leadtek dem PCI-E-Modell einen flacheren Kühler, der nur einen Slot belegt. Die neue 6800 GT ist ab sofort für rund 400 Euro erhältlich.
Info: www.leadtek.de

DSL-Flatrate von 1&1 zum Kampfpreis

In 22 deutschen Großstädten bietet 1&1 die so genannte City-Flatrate für 6,99 Euro pro Monat an. Der Tarif funktioniert mit sämtlichen DSL-Anschlüssen der Telekom – auch mit dem schnellen T-DSL 3000. In Regionen nahe dieser Ballungszentren greift die Deutschland-Flatrate mit gleicher Funktionalität für 9,99 Euro monatlich. Für alle, bei denen keiner dieser Tarife verfügbar ist, gilt das Angebot DSL Comfort mit 5 GByte Volumen für monatliche 9,99 Euro.
Info: www.einsundeins.de

Firefox nicht sicher?

Laut einem Sicherheitsreport von Symantec leidet der beliebte Browser Firefox derzeit an mehr Sicherheitslücken als Microsofts Internet Explorer. Während der IE 13 Schwachstellen hat, von denen neun als „sehr schwerwiegend" bezeichnet werden, sind es beim Firefox elf „sehr schwerwiegende" von insgesamt 21 Sicherheitslücken.
Info: www.mozilla.org/products/firefox/

Neues Surround-Headset mit USB-Funktion

Speedlink erweitert das aktuelle Referenz-Headset um einen USB-Anschluss. Damit benötigen Sie nicht einmal eine 5.1-Soundkarte, um den Raumklang des Medusa HeadSet USB wahrzunehmen. Weitere Highlights sind der gute Klang, die tadellose Abschirmung und die Kabelfernbedienung. Der Preis liegt bei rund 90 Euro.
Info: www.speed-link.de

Lautlose Geforce 6600

Auf der CeBIT führte uns Nvidia eine überarbeitete Version der Geforce 6600 für den PCI-Express-Steckplatz vor. Die Besonderheit: Für die Mittelklasse-Karte ist kein Lüfter nötig. Stattdessen reicht eine passive und damit lautlose Kühlung. Welche Hersteller eine geräuschlose Geforce 6600 herausbringen, ist noch nicht sicher.
Info: www.nvidia.de

Mobile TV-Karte für USB

Die Cinergy 400 USB von Terratec schließen Sie einfach an einen USB-Port an – schon können Sie am PC per Antenne oder Kabel fernsehen sowie Videotext empfangen. Zudem zeichnen Sie Sendungen direkt digital auf. Es sind Composite- und SVHS-Buchsen vorhanden. Das 129-Euro-Paket enthält sogar eine Fernbedienung.
Info: www.terratec.de



AGP-Nachschub

Neue AGP-Grafikkarten mit Ati-Chipsatz machen Nvidias Geforce6-Serie Konkurrenz. PC Games hat fünf neue 3D-Beschleuniger bis 380 Euro getestet.

Was bedeutet ...?

Kantenglättung:
Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität. Fordert die Grafikkarte enorm.

Anisotrope Filterung:
Stellt nach hinten verlaufende Flächen in Spielen auch auf größere Entfernung scharf dar, kostet viel Grafikleistung.

Speicher-Interface:
Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine bessere Spieleleistung.

Shader Modell 3.0:
Wird derzeit nur von Geforce6-Karten unterstützt. Die aktuellen Shader ermöglichen zwar keine neuen Effekte, lassen angepasste Spiele aber schneller laufen.

Nachdem Ati den Rialto-Brückenchip fertig stellen konnte, tauchen nun erste Grafikkarten mit dem Radeon X800 XL in AGP-Bauform auf. Bis zur Auslieferung von 3D-Beschleunigern mit dem X700 Pro AGP und X800 AGP dürften dagegen noch einige Wochen vergehen. Wir haben neue Herstellerkarten mit dem Geforce 6600 (GT) sowie zwei X800-XL-Karten getestet.

Spezifikationen: X800 XL

Für X800-XL-AGP-Karten verwendet Ati den gleichen Grafikchip (R430), der auch auf den PCI-Express-Varianten zu finden ist. Erst durch den Rialto-Brückenchip funktioniert der R430 auch auf AGP-Beschleunigern. Der Brückenchip befindet sich bei Ati-Karten auf der Rückseite der Platine und benötigt keine Kühlung. Der Grafikchip verfügt wie der große Bruder Radeon X850 (R480) über 16 Pixel-Shader- und 6 Vertex-Shader-Einheiten. Die Taktfrequenz fällt aber mit 400 MHz Chip- und 493 MHz Speichertakt deutlich niedriger aus (X850 XT-PE: 540/587). Ein 256-Bit-Speicherinterface und der relativ hohe Speichertakt sorgen für eine hohe Bandbreite von rund 32 Gigabyte pro Sekunde. RAM-Module mit 2,0 ns Zykluszeit reichen dabei aus (X800 XT/X850 XT: 1,6 ns).

Radeon X800 XL: Herstellerkarten im Test

Sowohl Gecube als auch Club 3D konnten uns direkt nach der CeBIT mit einer finalen Verkaufsversion der Radeon X800 XL in AGP-Bauform beliefern. Bis Redaktionsschluss war allerdings nur die Grafikkarte von Club 3D in einigen Online-Shops als sofort lieferbar gekennzeichnet.

Große Unterschiede sucht man bei den zwei X800-XL-Modellen vergebens. Beide basieren auf dem Referenzdesign von Ati. Auf dem Grafikchip sowie auf den Speicherbausteinen befindet sich ein Kühlkörper, der keinen weiteren PCI-Slot in Anspruch nimmt. Mithilfe des Hardware-Monitors im Riva Tuner (siehe auch Tipp auf Seite 104) haben wir im 3D-Betrieb eine maximale Temperatur von 58 Grad Celsius (Club 3D) bzw. 60 Grad Celsius (Gecube) gemessen. Leider unterstützen beide Grafikkarten die automatische Übertaktungsfunktion Overdrive nicht. Eine Lüftersteuerung ist auch nicht vorhanden und so sind die 55-



RIALTO Dieses Pad auf dem Rialto-Brückenchip dient nur zum Schutz der Bauteile auf dem Chip. Eine Kühlung ist nicht notwendig.



GECUBE RADEON X800 XL Der Kühlkörper ist vergleichsweise flach und nimmt daher keinen PCI-Slot in Anspruch.

mm-Lüfter auf den 3D-Karten von Gecube und Club 3D mit gemessenen 3,7 Sone bzw. 44 dB(A) permanent relativ laut. Unterschiede gibt es beim Speichertakt. Ein modifiziertes BIOS auf der Gecube-Karte lässt den Speicher mit 540 MHz DDR statt mit 493 MHz DDR laufen. Dennoch lassen sich beide Grafikkarten gleich gut übertakten (460 MHz/620 MHz DDR). Die gemessene Leistungsaufnahme der Grafikkarten liegt bei 79 Watt. Zum Vergleich: Eine 6800 GT benötigt etwa 72 Watt.

Beide Hersteller statten die Grafikkarten mit Power DVD 5 und Power Director aus. Allerdings liefert Club 3D das Rennspiel **Colin McRae Rally 2005** und Gecube den Multiplayer-Shooter **Counter-Strike: Condition Zero** mit. Fazit: Letztendlich ist es egal, welche der beiden Grafikkarten Sie wählen; machen Sie Ihre Entscheidung vom Preis abhängig.

Hoch getaktete 6600 GT

Asus liefert die N6600 GT TOP mit einem höheren Chip- und Speichertakt von 520 MHz/550 MHz DDR aus (Standard: 500/450). Der um 100 MHz DDR höher getaktete Speicher wird dabei durch hochwertige RAM-Bausteine (1,6 ns Zykluszeit) realisiert. Mit dem mitgelieferten Tool Smart Doctor konnten wir unser Testexemplar auf maximal 550 MHz/600 MHz DDR übertakten, bevor Bildfehler auftraten. Gekühlt werden Grafik- und Brückenchip von einem Kupferkühler. Der montierte 45-mm-Lüfter wird mangels Lüftersteuerung unter Windows und in 3D-Anwendungen stets mit 12 Volt betrieben. Mit gemessenen 2,6 Sone bzw. 38 dB(A) ist der Lüfter kein Leisetreter, aber noch nicht wirklich störend. Während die Temperaturanzeige in der Forceware eine GPU-Temperatur von 87 Grad Celsius angezeigt hat, haben wir auf der Platine nur 45 Grad Celsius gemessen. Die Speicherbausteine müssen ganz ohne Kühlung auskommen, wobei sich diese im 3D-Betrieb mit gemessenen 48 Grad Celsius nicht besonders stark erwärmen. Das Software-Paket kann sich mit den aktuellen Spielen **Xpand Rally** und **Joint Operations** sowie Media Show SE 2.0 sehen lassen. Zusätzlich finden Käufer ein Composite-Kabel und einen DVI-VGA-Adapter im Karton. Fazit: Den Spar-Tipp-Award verpasst die N6600 GT TOP aufgrund des vergleichsweise lauten Lüfters. Dennoch bietet die Grafikkarte ein sehr gutes Preis-Leis-

Benchmark: Durchschnittliche Fps

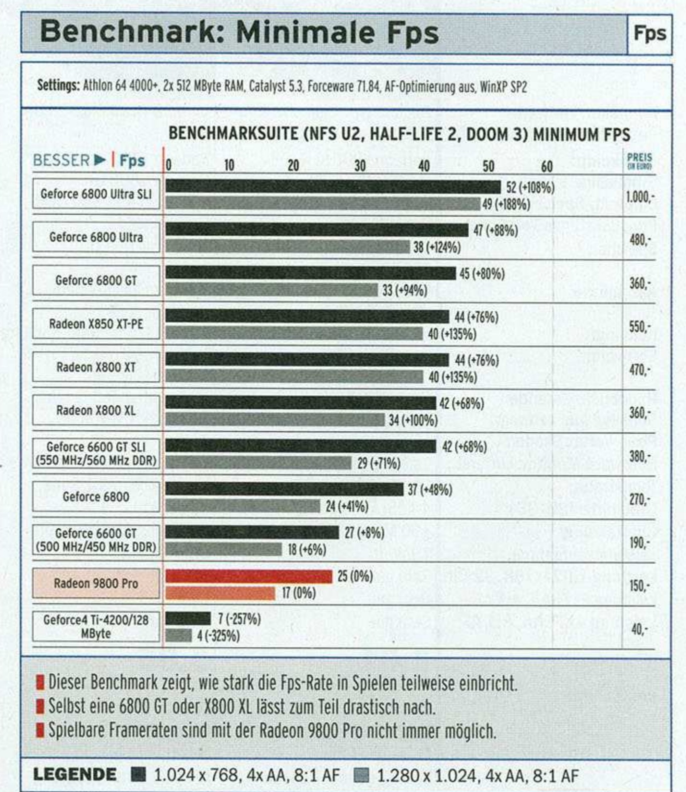
Settings: Athlon 64 4000+, 2x 512 MByte RAM, Catalyst 5.3, Forceware 71.84, AF-Optimierung aus, WinXP SP2

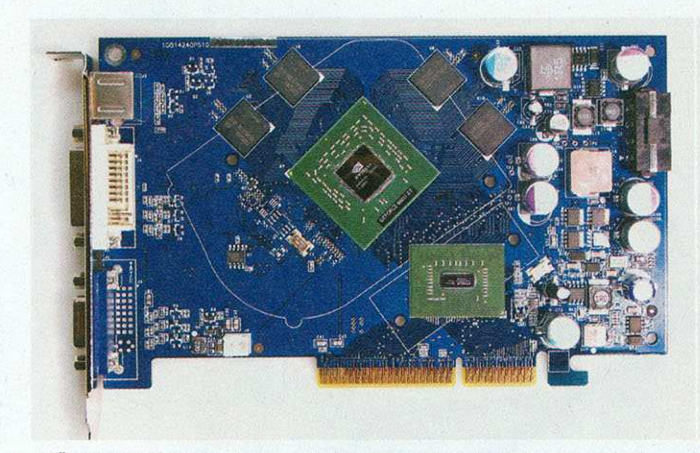
BENCHMARKSUITE (NFS U2, HALF-LIFE 2, DOOM 3) AVERAGE FPS

BESSER ▶ Fps	1.024 x 768, 4x AA, 8:1 AF	1.280 x 1.024, 4x AA, 8:1 AF	PREIS (IN EURO)
Geforce 6800 Ultra SLI	87 (+102%)	81 (+170%)	1.000,-
Geforce 6800 Ultra	77 (+79%)	61 (+103%)	480,-
Radeon X850 XT-PE	75 (+74%)	64 (+113%)	550,-
Geforce 6600 GT SLI (550 MHz/560 MHz DDR)	75 (+74%)	56 (+87%)	380,-
Radeon X800 XT	73 (+70%)	63 (+110%)	470,-
Geforce 6800 GT	72 (+67%)	55 (+83%)	360,-
Radeon X800 XL	69 (+60%)	55 (+83%)	360,-
Geforce 6800	59 (+37%)	43 (+43%)	270,-
Geforce 6600 GT (500 MHz/450 MHz DDR)	47 (+9%)	32 (+7%)	190,-
Radeon 9800 Pro	43 (0%)	30 (0%)	150,-
Geforce4 Ti-4200/128 MByte	13 (-231%)	8 (-275%)	40,-

- Nur die SLI-Benchmarks wurden auf einem PCI-Express-System durchgeführt.
- X850 XT-PE und X800 XT sind trotz großer Preisdifferenz nahezu gleich schnell.
- 6800 GT und X800 XL sind bei der Performance fast identisch.

LEGENDE ■ 1.024 x 768, 4x AA, 8:1 AF ■ 1.280 x 1.024, 4x AA, 8:1 AF





BRÜCKENCHIP Schräg neben dem Grafikprozessor befindet sich auch ein Brückenchip von Nvidia. Dieser macht den PCI-Express-Chip AGP-fähig.



STROMVERSORGUNG Im Gegensatz zu der PCI-Express-Variante muss die AGP-Version zusätzlich mit Strom vom Netzteil versorgt werden.

tungs-Verhältnis und kann allen Anwendern, die nicht mehr als 250 Euro ausgeben wollen, empfohlen werden.

Laute 6600 GT von Albatron

Das auffälligste Merkmal der AGP6600GT ist zugleich der größte Kritikpunkt: Dank des wuchtigen Alukühlers sticht die Albatron-Karte zwar aus dem Angebot der 6600-GT-Modelle hervor, stört jedoch mit einem andauernden 5,3-Sone-Brummen [48,5 dB(A)]. Der Nvidia-Referenzlüfter dreht mit 2,6 Sone deutlich leiser. Trotz seiner Größe bedeckt der Alublock zwar den Bridge-Chip, die Speichermodule werden jedoch leider nicht gekühlt. Außerdem wird die Karte ausgesprochen warm: Wir haben 50,7 Grad Celsius auf der Platinenrückseite gemessen. Dafür hebt Albatron serienmäßig den Speichertakt an: Anstelle von 450 MHz arbeiten die 2,0-Nanosekunden-Module mit 475 MHz DDR. Der Grafikchip taktet jedoch mit 505 MHz nur minimal über der Referenzvorgabe. Bei mehr als 540 MHz Chiptakt treten zudem Bildfehler auf, der Speicher läuft hingegen noch mit 600 MHz DDR. Fazit: Schnelle 6600 GT mit höheren Taktraten zum guten Preis. Allerdings ist der Lüfter extrem laut.

6600 Non-GT von Innovision

Der Chiptakt der 6600 Premium Edition liegt mit 400 MHz um 100 MHz über der Spezifikation. Anstelle von gewöhnlichem DDR1-Speicher nach TSOP-Bauweise hat sich der Hersteller zudem für flinken GDDR3-Speicher (2,0 ns) in BGA-Verpackung entschieden. Daher taktet der 128 MByte große Grafik-RAM mit 400 MHz DDR – Standard bei 6600-Karten sind nur 275 MHz DDR. Sogar mit dem Standardtakt ist die 6600 PE-AGP bis zu 46 Prozent schneller als eine gewöhnliche Geforce 6600. Der kleine 45-Millimeter-Propeller im Kupfergehäuse nervt mit 3,7 Sone. Fazit: Nur wer jeden Cent zweimal umdreht und geräuschunempfindlich ist, greift zur 6600 PE-AGP, denn schon für 10 Euro mehr bekommen Sie eine schnellere 6600 GT. (dw/dm)

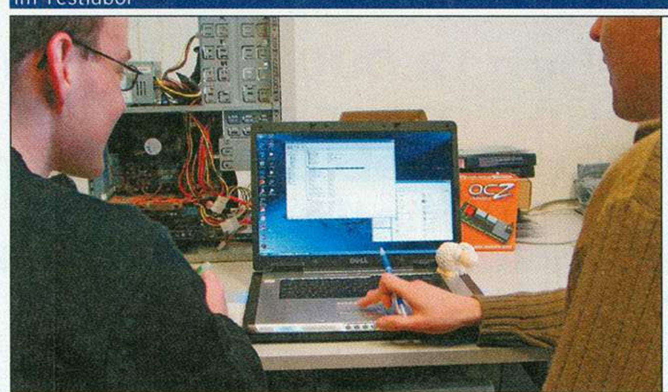
Testübersicht: 5 AGP-Grafikkarten im Vergleich



Produkt:	GC-X800XL-VIVO	Radeon X800 XL	N6600 GT TOP	6600 PE-AGP	AGP6600GT
Hersteller/Webseite:	Gecube (www.gecube.com)	Club 3D (www.club-3d.de)	Asus (www.asuscom.de)	Innovision (www.inno3d.de)	Albatron (www.albatron.de)
Preis (Preis/Leistung)*:	€ 379,-	€ 359,-	€ 209,-	€ 179,-	€ 189,-
Grafikchip:	Radeon X800 XL	Radeon X800 XL	Geforce 6600 GT	Geforce 6600	Geforce 6600 GT
Grafikchip:	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6600 GT
Chiptakt/Speichertakt:	400 MHz/540 MHz DDR	400 MHz/493 MHz DDR	520 MHz/550 MHz DDR	400 MHz/400 MHz DDR	505 MHz/475 MHz DDR
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Speicher:	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 128 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 128 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/ VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/ -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Kühlung:	55-mm-Lüfter, RAM-Kühlung	55-mm-Lüfter, RAM-Kühlung	45-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	45-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	60-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung
Software:	U. a. Power DVD 5, Counter-Strike: CZ	U. a. Power DVD 5, McRae Rally 2005	U. a. Xpand Rally, Joint Operations	U. a. Win DVD, Colin McRae Rally 04	Win DVD, Win DVD Creator, Arx Fatalis
Handbuch; Garantie:	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Nicht vorhanden; 2 Jahre	Auf CD (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Sonstige Ausstattung:	2x Adapter, DVI-VGA	2x Adapter, DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA	Umstecker, DVI-VGA-Adapter	HDTV-Adapter
Pixel/Vertex Shader:	16/6	16/6	8/3	8/3	8/3
Hardware-Monitor; Lüfterst.:	Vorhanden; Nein (9,2 Volt)	Vorhanden; Nein (9,5 Volt)	Vorhanden; Nein (12 Volt)	Vorhanden, Nein (12 Volt)	Nicht vorhanden; Nein (12 Volt)
Temperatur; Lautstärke (2D/3D):	60 °C (GPU); 3,7 Sone; 44 dB(A)	58 °C (GPU); 3,7 Sone; 44 dB(A)	87 °C (GPU); 2,6 Sone; 38 dB(A)	90 °C (GPU)/ 46,9 °C: 3,7 Sone; 42,3 dB(A)	50,7 °C; 5,3 Sone; 48,5 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufnahme:	460 MHz/620 MHz DDR; 79 Watt	460 MHz/620 MHz DDR; DDR; 56 Watt	550 MHz/600 MHz DDR; 63 Watt	550 MHz/550 MHz 79 Watt	540 MHz/600 MHz DDR; 68,7 Watt
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Wertung:	**1,61**	**1,65**	**2,15**	**2,23**	**2,26**
Pro/Contra:	+ Gute Ausstattung + RAM höher getaktet – Lauter Lüfter – Vergleichsweise teuer	+ Vergleichsweise günstig + Schnell in 3D – Lauter Lüfter – Keine Lüftersteuerung	+ Höher getaktet + Gutes Software-Bundle – Keine Lüftersteuerung – S-Video-Kabel fehlt	+ Deutlich höhere Taktraten + Übertaktungsreserven – Schwache Ausstattung – Störender Lüfter	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Höhere Taktraten – Sehr lauter Lüfter – Mittelmäßige Ausstattung

Einzeltests

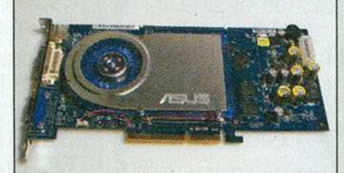
Im Testlabor



Wer einen neuen Computer zusammenbauen möchte, sollte auf Mainboards und Grafikkarten mit PCI-Express-Schnittstelle setzen. Unser sechsseitiger Artikel zum Thema „PC im Eigenbau" erklärt Schritt für Schritt, wie Sie zum PC-Schrauber werden. Der Artikel erläutert nicht nur den reinen Zusammenbau, sondern hilft Ihnen auch bei der Wahl der Komponenten. Als Erstes müssen Sie sich nämlich entscheiden, ob es ein Intel- oder ein AMD-System werden soll. Ist Ihrer Meinung nach die Zeit noch nicht reif für einen neuen PC, dann lohnt sich möglicherweise die Aufrüstung der Grafikkarte. Welcher 3D-Beschleuniger mit AGP-Schnittstelle bis 380 Euro der beste ist, erfahren Sie ebenfalls in diesem Heft. Doch Desktop-PCs sind eigentlich zu groß und viel zu schwer: Eine Alternative könnte da das nagelneue Spieler-Notebook aus dem Hause Dell sein. Das Inspiron XPS 2 lässt so manchen Desktop-Rechner hinter sich und wiegt dabei nicht mehr als vier Kilogramm.

Hardware

GRAFIKKARTE (AGP)



V9999LE (Special Edition)

ASUS | CA. € 250,-
www.geforce-shop.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO 16 Pipes garantiert
Vollversion von Deus Ex 2
Preis-Leistungs-Verhältnis

CONTRA Lauter Lüfter

WERTUNG		
1,78	AUSSTATTUNG	2,15
	AUSSTATTUNG	1,32
	AUSSTATTUNG	1,81

Der Geforce-Shop bietet eine Geforce 6800 LE an, bei der Sie garantiert die fehlenden Pixel-Pipes freischalten können. Geforce-6800-LE-Karten verfügen im Gegensatz zu GT- oder Ultra-Modellen nur über acht Pixel-Shader-Einheiten. Die fehlenden Pipelines werden allerdings lediglich abgeschaltet und lassen sich reaktivieren. Da das Freischalten per Rivatuner nicht immer funktioniert, verkauft der Online-Versender CP4U (www.geforce-shop.com) eine LE-Variante, die garantiert mit 16 PS-Einheiten läuft. Dabei handelt es sich um die V9999LE von Asus. Der verwendete Lüfter wird permanent mit 12 Volt betrieben und ist störende 4,7 Sone laut. Immerhin bekommen Käufer die Vollversion von **Deus Ex 2** gratis. Bei der Special Edition vom Geforce-Shop konnten wir problemlos die Zahl der PS-Einheiten auf 16 erhöhen. Dadurch steigt bei **Doom 3** die Leistung um 19 Prozent (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF). **NfSU 2** läuft sogar satte 47 Prozent schneller (1.024x768, 4x AA, 8:1 AF). Mittels Übertaktung erreichten wir 360 MHz Chip- und 390 MHz DDR Speichertakt (Standard: 300 MHz/350 MHz DDR). Die Garantie auf 16 PS-Einheiten erkaufen Sie mit einem Aufpreis von rund 40 Euro. Dafür schlägt die V9999LE Special Edition eine normale 6800 LE deutlich. An die 6800 GT kommt sie jedoch nicht heran. Größter Schwachpunkt ist der laute Lüfter.

ALTERNATIVEN Die „normale" Asus V9999LE bekommen Sie schon für knapp 210 Euro. Dafür ist nicht garantiert, dass Sie die acht zusätzlichen Pipelines freischalten können. Eine ähnlich schnelle Ati Radeon 9800 Pro wird für 200 Euro verkauft. (dm/ma)

GRAFIKKARTE (PCI-E)



X800 Pro Vivo 16PP

MAD-MOXX | CA. € 370,-
www.mad-moxx.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Schneller dank 16 Pipelines
Lüfter kaum hörbar
Fairer Preis

CONTRA Keine Software-Beigaben

WERTUNG		
1,41	AUSSTATTUNG	2,15
	AUSSTATTUNG	1,17
	AUSSTATTUNG	1,25

Wie der Name bereits andeutet, arbeitet die X800 Pro Vivo von Mad-Moxx mit 16 statt zwölf Pixel-Pipelines. Da die Modifikation im BIOS festgelegt ist, werden die zusätzlichen Pipelines automatisch aktiviert. Bei den Taktraten hat sich der Online-Versender allerdings für die Standardwerte entschieden. Eine gewöhnliche X800 Pro überholt das 16-PP-Modell trotzdem um bis zu 33 Prozent (**Doom 3**, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF). Auch die X800 XL muss sich in diesem Modus um fünf Prozent geschlagen geben. Da die Lüfterspannung nur acht Volt beträgt, ist der 75-mm-Propeller mit 0,9 Sone nahezu lautlos. Der Grafikchip wird dabei nur unbedenkliche 53,6 Grad Celsius warm.

ALTERNATIVEN Eine X800 XL ist mit 330 Euro etwas günstiger. (dm/ma)

GRAFIKKARTE (PCI-E)



GV-RX80L256V

GIGABYTE | CA. € 330,-
www.gigabyte.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Passive Kühlung
Gute Spiele-Vollversionen
Adapter für TV-In

CONTRA Grafikchip wird sehr heiß

WERTUNG		
1,52	AUSSTATTUNG	1,65
	AUSSTATTUNG	1,27
	AUSSTATTUNG	1,56

Nach der lüfterlosen Geforce 6600 GT bietet Gigabyte eine passiv gekühlte Radeon X800 XL an. Auf Vorder- und Rückseite der GV-RX80L256V prangt jeweils ein goldfarbener Kühlblock. Zwei Heatpipes transportieren dabei die anfallende Hitze vom Grafikchip zur Kühlplatte auf der Rückseite. Der oberste PCI-Steckplatz ist dank der kompakten Bauweise weiterhin nutzbar. Im Praxis-Test messen wir per Hardware-Monitor eine bedenkliche Maximaltemperatur von 101 Grad Celsius. Für einen stabilen Betrieb sollten Sie daher über eine sehr gute Gehäusekühlung verfügen. Neben den Vollversionen von **Thief: Deadly Shadows** und **Joint Operations** gibt es Power DVD 5 serienmäßig.

ALTERNATIVEN Für 40 Euro mehr bekommen Sie die Mad-Moxx. (dm/ma)

19-ZOLL-LCD



L778

EIZO | CA. € 850,-
www.eizo.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Schnelle Reaktionszeit
Gute Helligkeitsverteilung

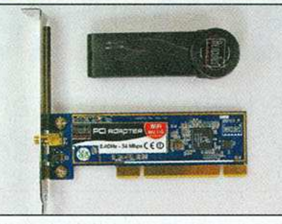
CONTRA Komplizierte Bedienung OSD
Hoher Preis

WERTUNG	AUSSTATTUNG 1,32
1,92	AUSSTATTUNG 2,24
	AUSSTATTUNG 2,01

Im Handel sind viele LCDs mit Reaktionszeiten von 8 Millisekunden verfügbar. Tatsächlich ist die Schaltgeschwindigkeit aber langsamer. Eizo gibt beim L778 die so genannte Mid-Range-Schaltgeschwindigkeit (Wechsel von Grau zu Grau) von 12 Millisekunden (Anstieg) an. Wir messen mit dem Farbkombinationstest 24 Millisekunden (Anstieg und Abfall). Damit ist der Eizo L778 uneingeschränkt spieletauglich. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 20 bis 180 Candela pro Quadratmeter einstellen. Im Betrieb zieht das LCD nur 29 Watt aus dem Stromnetz. Verarbeitung und Helligkeitsverteilung sind sehr gut: Die Messpunkte weichen weniger als 5 Prozent voneinander ab.

ALTERNATIVEN Wesentlich preiswerter ist der Hyundai L90D+. (ma)

WLAN



USB 2.0 & PCI WiFi

HERCULES | CA. € 80,-
www.hercules.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Einfach zu konfigurieren
Hohe Maximalreichweite
Guter Preis

CONTRA 54 MBit/s nur Kurzstrecke

WERTUNG	AUSSTATTUNG 1,94
2,20	AUSSTATTUNG 1,70
	AUSSTATTUNG 2,46

Hercules stellte uns je einen WLAN-Adapter mit PCI- und USB-Anschluss zur Verfügung. Access Points sind erst für Mitte April angekündigt, weshalb wir nur den Ad-Hoc-Modus zwischen beiden Adaptern testen konnten (Ad-Hoc: Direktverbindung zwischen zwei WLAN-Adaptern). Die Geräte bieten eine theoretische Datentransferrate von 54 MBit/s (6,75 MByte/s). Bei den Leistungstests erreichen die Adapter eine leicht über dem Durchschnitt liegende Übertragungsrate von 2.273 kByte/s. Die Maximalreichweite (bei 1 MBit/s) ist trotz des fehlenden Access Points mit 40 Metern sehr gut. Die theoretische Maximalgeschwindigkeit von 54 MBit/s ist jedoch nur über wenige Meter möglich.

ALTERNATIVEN Vergleichbare WLAN-Adapter gibt es von U.S. Robotics. (oh)

NOTEBOOK



Inspiron XPS 2

DELL | CA. € 2.900,-
www.dell.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spieleleistung
Brillantes Display
Leise im 3D-Betrieb

CONTRA Hoher Anschaffungspreis

WERTUNG	AUSSTATTUNG 1,18
1,54	AUSSTATTUNG 1,65
	AUSSTATTUNG 1,63

Nach dem Verkaufsstart des Spieler-PCs XPS legt Dell nun ein spezielles Notebook für Gamer nach. Dell baut im Inspiron XPS 2 zusammen mit der leistungsfähigen Centrino-Technik eine Geforce Go 6800 Ultra ein und macht so Spiele-PCs Konkurrenz. Gerade LAN-Party-Fans soll die vier Kilogramm schwere Spielmaschine ansprechen.

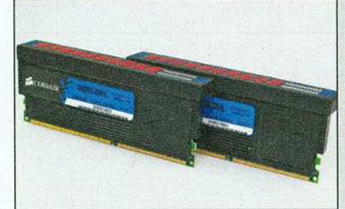
Geforce Go 6800 und Geforce Go 6800 Ultra unterschieden sich nur im Takt. Beide Mobile-Grafikchips verfügen über 12 Pixel- und 5 Vertex-Shader-Einheiten. Der Geforce Go 6800 Ultra im Inspiron XPS 2 ist mit 256 MByte DDR3-SDRAM ausgestattet. Das RAM arbeitet je nach Betriebsmodus (Batterie, 2D oder Netz) mit 165, 329 oder 531

Produktname	Dell Inspiron XPS 2
Prozessor	Pentium M 770 (2,13 GHz)
Arbeitsspeicher	1.024 MByte DDR2-533-SDRAM
Chipsatz	Intel 915PM
Grafikchip	Geforce Go 6800 Ultra (256 MByte, 450/531 DDR MHz)
Festplatte	Hitachi Travelstar 7K60 (60 GByte, 7.200 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Sony DW-D56A (8x DVD+/-R, 4x DVD+/-RW)
LCD	17 Zoll WUXGA (Auflösung: 1.920x1.200)
Akku/Gewicht	7.200 mAh (11,1 V)/4,0 kg
Kommunikation	56k-Modem, LAN 10/100/1.000 MBit/s, WLAN 802.11g
Zubehör	Works, Mcafee Antivirus, Sonic MyDVD

MHz. Die GPU wird ebenfalls je nach Aufgabe und Energiequelle mit 450 (3D, Netz), 250 (3D, Batterie) oder 100 MHz (2D) betrieben. Die Helligkeit des Bildschirms lässt sich von 15 bis 125 cd/m² steuern. Wegen der spiegelnden Oberfläche und der geringen Helligkeit ist das Gerät nicht für Außeneinsätze geeignet. Mit 1,4 Sone ist das Inspiron XPS 2 selbst im 3D-Betrieb angenehm leise. Der starke Akku bringt das vier Kilogramm schwere Gerät immerhin auf 122 Minuten Laufzeit ohne Netz. Das Inspiron XPS 2 überzeugt durch die hohe Spieleleistung. In **UT 2004 (dt.)** ist das Dell-Notebook gut 16 Prozent schneller als ein Desktop-PC mit Athlon XP 3200+ und Radeon 9800 Pro. In **Doom 3** sind es sogar 100 Prozent Unterschied.

ALTERNATIVEN Das Cyber System P17 ist billiger, aber auch langsamer. (ma)

ARBEITSSPEICHER



XMS Xpert CMXP512-3200XL

CORSAIR | CA. € 340,-
www.corsair.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gute Latenzen
LEDs zeigen Takt etc. an

CONTRA Sehr hoher Preis
Abmessungen der Module

WERTUNG	AUSSTATTUNG 2,38
1,86	AUSSTATTUNG 3,00
	AUSSTATTUNG 1,30

Die zwei 512-MByte-Module besitzen jeweils einen passiven Kühler und sind als DDR400-Bausteine mit den Latenzen 2-2-2-5 spezifiziert. Zusätzlich verfügt jedes Modul über eine LED-Anzeige, von der Sie die aktuelle RAM-Taktung, -Spannung oder -Temperatur ablesen können. Die Höhe eines Moduls beträgt 5,5 Zentimeter, wodurch es zu Platzproblemen kommen kann. Im Übertaktungstest mit verlängerten Latenzen (3-4-4-8) und 2,8 Volt erreichten wir mit dem Asus A8N-SLI einen Speichertakt von 225 MHz DDR. Stolze 260 MHz erzielten wir mit dem Intel-Board (i875P). Das XMS Xpert eignet sich gut zum Übertakten und ist wegen der LEDs ein Hingucker.

ALTERNATIVEN Für 90 Euro weniger bekommen Sie die ähnlichen Module PC3200 Plat. R. 2 von OCZ. (sr/ma)

LENKRAD



Vibraforce Steering Wheel GM-3300

TRUST | CA. € 40,-
www.trust.com/home

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Vibrationsfunktion
Reaktion Lenkrad
Günstiger Preis

CONTRA Pedalerie nicht rutschfest

WERTUNG	AUSSTATTUNG 1,85
2,09	AUSSTATTUNG 2,30
	AUSSTATTUNG 2,10

Mit dem GM-3300 stellt Trust ein Lenkrad vor, das mit einem Preis von 40 Euro ähnlich günstig ist wie das Logitech Formula GP und zusätzlich noch eine Vibrationsfunktion bietet. Dank einer kompletten Gummibeschichtung und der Sportlenkradform ist es sehr griffig. Die weitere Ausstattung fällt mit acht programmierbaren Funktionstasten, vier Schaltwippen und einer Tischbefestigung ordentlich aus. Die Pedalerie ist per Kabel fest mit der Lenkradeinheit „verdrahtet". Das Lenkrad reagiert gut, die zu klein dimensionierte Pedaleinheit ist nicht rutschfest. Dafür sind die Druckpunkte der Pedale, der Funktionstasten und der Schaltwippen gut.

ALTERNATIVEN 40 Euro mehr kostet das bessere Lenkrad Leather FF Wheel von Speedlink. (fs/ma)

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit wird die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus Far Cry (dt.), NfSU 2, Half-Life 2 und Riddick

AGP-Karten bis 250 Euro



	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	84 Fps	68 Fps	2,00
MSI NX6600GT-VTD128	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	84 Fps	68 Fps	2,00
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 209,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	86 Fps	69 Fps	2,08
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	82 Fps	66 Fps	2,11
PNY Geforce 6600 GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	2,6 Sone	84 Fps	68 Fps	2,12
MSI NX6600-VTD128 Diamond	€ 179,-	Geforce 6600	128 DDR [2,0 ns]	400 MHz/400 MHz DDR	3,0 Sone	71 Fps	54 Fps	2,13
Innovision 6600 PE-AGP	€ 179,-	Geforce 6600	128 DDR [2,0 ns]	400 MHz/400 MHz DDR	3,7 Sone	71 Fps	54 Fps	2,23
Albatron AGP6600GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	505 MHz/475 MHz DDR	5,3 Sone	85 Fps	68 Fps	2,26
Sparkle SP-AG43GDH	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	2,6 Sone	84 Fps	68 Fps	2,28
Sparkle SP-AG43DH	€ 149,-	Geforce 6600	128 DDR [3,6 ns]	300 MHz/275 MHz DDR	1,4 Sone	44 Fps	30 Fps	2,42

AGP-Karten über 250 Euro



	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Fps (4x AA/8:1 AF)**	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 559,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	95 Fps	96 Fps	1,40
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	96 Fps	87 Fps	1,40
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	96 Fps	87 Fps	1,43
MSI NX6800U-T2D256	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	94 Fps	85 Fps	1,43
Gigabyte GV-R80X256V	€ 449,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	95 Fps	96 Fps	1,47
Asus V9999 Ultra Deluxe	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	94 Fps	85 Fps	1,48
Albatron Trinity Geforce 6800 Ultra	€ 489,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	95 Fps	86 Fps	1,49
Leadtek Winfast A400 GT	€ 389,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	90 Fps	79 Fps	1,49
Asus AX 800 XT	€ 499,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	95 Fps	96 Fps	1,49
Sapphire Toxic X800 Pro Vivo	€ 439,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	1,0 Sone	86 Fps	79 Fps	1,50

PCI-Express-Karten bis 250 Euro







	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
MSI NX6600GT-TD128E	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,2 Sone	68 Fps	29 Fps	2,06
Asus N6600GT Extreme	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	71 Fps	32 Fps	2,07
Gainward Ultra/1960PCX XP GS	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/575 MHz DDR	2,9 Sone	71 Fps	35 Fps	2,10
Gigabyte GV-NX66T128VP	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	70 Fps	31 Fps	2,11
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	525 MHz/550 MHz DDR	1,2 Sone	71 Fps	32 Fps	2,12
Aopen Aeolus 6600 GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	3,0 Sone	68 Fps	29 Fps	2,15
Sapphire Radeon X800	€ 249,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	3,0 Sone	70 Fps	38 Fps	2,16
XFX Geforce 6600 GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	68 Fps	29 Fps	2,16
Innovision Geforce 6600 GT	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	68 Fps	29 Fps	2,26
Tul Powercolor SCS X700 XT	€ 249,-	Radeon X700 XT	128 DDR3 [2,0 ns]	475 MHz/525 MHz DDR	0,6 Sone	65 Fps	34 Fps	2,31

PCI-Express-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 529,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	78 Fps	58 Fps	1,23
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 509,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	79 Fps	59 Fps	1,27
HIS Radeon X850 XT PE	€ 559,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	2,3 Sone	79 Fps	59 Fps	1,32
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 599,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	82 Fps	52 Fps	1,36
Gainward Ultra/2600 GS	€ 619,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	3,9 Sone	83 Fps	54 Fps	1,40

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll



	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
Philips 109B50	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	Gut	Sehr gut	60/11 Watt	Light Frame 3	1,91
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
CTX VL951T	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	85/10 Watt	Keine	2,14
Yakumo 996N	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

*Neues Bewertungssystem

17 Zoll



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m²	X-Brite-Technik	1,93*
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 320 cd/m²	Spieletauglich	1,98*
Viewsonic VP171b (8 ms)	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m²	Höhenverstellbar	2,05*
Benq FP71E+	€ 299,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m²	Lautsprecher	2,17*
Philips 170P5ES	€ 339,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	25 bis 190 cd/m²	Lautsprecher, Lightframe	2,18*

19 Zoll



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Maximale Luminanz	Besonderheiten	Wertung
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 330 cd/m²	X-Black LCD	1,98*
Hyundai Imagequest L90D+	€ 479,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m²	-	2,07*
Viewsonic VX912	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 195 cd/m²	-	2,09*
Samsung Syncmaster 913N	€ 449,-	D-Sub	26 ms	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 210 cd/m²	Magicbright, Magictune	2,11*
LG L193ST	€ 799,-	D-Sub, DVI-D, Scart, TV	27 ms	Sehr gut	Gut	140 bis 300 cd/m²	TV-Tuner, Lautsprecher	2,12*

MAINBOARDS

Sockel 462 (Sockel A) - Athlon (XP), Sempron, Duron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung	
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	1008/1.01	1x 8X/0/0/5	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,86	Preis-Leistungs-Tipp
Aopen AK79D-400 Max	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	1.00/PCB 37	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-255 MHz	2x SATA, Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,94	
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 84,-	Nforce2 Ultra 400	11.B/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,95	
Abit AN7	€ 94,-	Nforce2 Ultra 400	15/1.0	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,05	
Abit NF7 2.0	€ 60,-	Nforce2 Ultra 400	2.5/2.0	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-300 MHz	Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,05	

Sockel 754 - Athlon 64, Sempron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung	
MSI K8N Neo3-F	€ 90,-	Nvidia Nforce4	1.0/1	1x 8x/1 x16/1/3	1.000 MBit/s	190-400 MHz	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,66	Preis-Leistungs-Tipp
MSI K8T Neo-FSR	€ 80,-	K8T800	1.2/1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	190-280 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Sehr gut	1,67	
Asus K8V Deluxe SE	€ 100,-	K8T800	1004/1.12	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID), IDE-RAID, Firew.	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,68	
Abit KV8 Pro	€ 85,-	K8T800 Pro	11/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,70	
MSI K8N Neo Platinum	€ 100,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Sehr gut	1,81	

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung	
Gigabyte K8NXP-9	€ 165,-	Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30	
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 155,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39	
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/2 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46	
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	F2/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,50	
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 185	Nforce4 SLI	1.25/A	0/2 x16/2/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73	
Abit AV8	€ 110,-	K8T800 Pro	12/1.1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,74	
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 150,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1 x16/1 x1/1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,80	
Elitegroup Nforce4-A939	€ 80,-	Nforce4	1.0b/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,95	Preis-Leistungs-Tipp
MSI K8N Neo2 Platinum-54G	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	1.031/1	1x 8X/0/0/5	2x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,96	
MSI K8T Neo2-FIR	€ 100,-	VIA K8T800 Pro	3.3/1	1x 8x/0/0/5	1.000 MBit/s	200-280 MHz	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,96	
Albatron K8X890 Pro II	€ 110,-	K8T890	1.01/1.0	0/1 x16/1 x2/3	1x 1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,97	

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung	
Abit Fatality AA8XE	€ 230,-	925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000 & 100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag-LED	DDR2 (4)	Sehr gut	1,54	
Abit AG8 + Third Eye	€ 130,-	915P	1.5/1.0	0/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	100-300 MHz	4x SATA(-RAID), Third Eye, Firew.	DDR1 (4)	Gut	1,79	
Asus P5AD2 Premium	€ 240,-	925X	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR2 (4)	Gut	1,81	
MSI 865PE Neo3	€ 80,-	i865PE	5.0/3	1x 8X/-/-/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR1 (4)	Gut	1,85	Preis-Leistungs-Tipp
Asus P5GDC Deluxe	€ 144,-	915P	1008/1.03	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR1 (2)/DDR2 (4)	Gut	1,86	

Sockel 478 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung	
Abit IC7-Max3	€ 160,-	Intel i875P	1.4/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-412 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Sec. IDE	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,62	
Asus P4C800-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	1006/1.03	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73	
Abit IC7	€ 114,-	Intel i875P	2.2/1.1	1x 8X/0/0/5	-	100-412 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,75	
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	2.0/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA, USB-2.0-Hub, Rundkabel	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,93	Preis-Leistungs-Tipp

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

¹ Nachgewertet ² Angaben „NF2" (Nforce2), „925X" (Alderwood) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PCGH-Overclocking-Tests

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)²	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung	
Corsair CMX512-3200XL	€ 140,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73	
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 260,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73	
Kingston KHX3200UL/512	€ 110,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79	Preis-Leistungs-Tipp
Twinmos Twister Pro Kit	€ 220,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79	
Infineon DDR2-533	€ 105,-	1 x 512 MByte/8 x 512 MBit/SS	266 MHz/355 MHz	CL4-4-4-12	CL3-3-3-11	1,88	
Kingston KHX5400D2K2/1G	€ 150,-	1 x 512 MByte/8 x 512 MBit/SS	338 MHz/345 MHz	CL4-4-4-12	CL3-3-3-11	2,03	
OCZ PC4200 Dual Channel Enhanced Latency	€ 330,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	266 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,05	
Kingmax 256 MB DDR-500 Hardcore Series	€ 50,-	1 x 256 MByte/8 x 256 MBit/SS	250 MHz/255 MHz/280 MHz	CL3-4-4-8	CL2,5-3-3-7	2,16	
G.Skill 3200DSU2-1GBLB	€ 290,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	300 MHz/250 MHz/255 MHz	CL3-4-4-8	CL2-3-2-5	2,21	
Kingston KHX3500AK2/1G	€ 280,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	217 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-7	2,39	

CPU-KÜHLER

* Preis ohne Lüfter ** Muss mit dem Mainboard verschraubt werden *** Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...***	Wertung	
Thermalright XP-120 (Papst 4412 F/2GL)	www.pc-cooling.de	€ 55,-*	478/754/939/940	Alu/Kupfer	0,5/0,1 Sone	53/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,60	
Thermaltake Silent Boost K8	www.frozen-silicon.de	€ 16,-	754/939/940	Kupfer	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,61	Preis-Leistungs-Tipp
Zalman CNPS7700-Cu**	www.pc-cooling.de	€ 43,-	A/478/775/754/939/940	Kupfer	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,64	
Blacknoise NB-Cool Scraper**	www.blacknoise.de	€ 56,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,68	
Cooler Master Ultra Vortex**	www.compito.de	€ 29,-	478/754/939/940	Kupfer	4,2/0,7 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,69	



Die wichtigsten Spieler-GPUs

Geforce 6600 GT

Hersteller: Nvidia
Takt: 500/500
Speicher: 128 MByte
Pixel/Vertex Shader: 8/3
DirectX: 9.0c
Preis: € 179,-
Preis-Leistung: Sehr Gut

Geforce 6800 Ultra

Hersteller: Nvidia
Takt: 400/550 MHz
Speicher: 256 MByte
Pixel/Vertex Shader: 16/6
DirectX: 9.0c
Preis: € 649,-
Preis-Leistung: Ausreichend

Radeon X700 Pro

Hersteller: Ati
Takt: 425/430 MHz
Speicher: 128 MByte
Pixel/Vertex Shader: 8/6
DirectX: 9.0b
Preis: € 169,-
Preis-Leistung: Gut

Radeon X850 XT-PE

Hersteller: Ati
Takt: 540/590 MHz
Speicher: 256 MByte
Pixel/Vertex Shader: 16/6
DirectX: 9.0b
Preis: € 529,-
Preis-Leistung: Ausreichend

Tipp der Redaktion

Daniel Waadt
Redakteur
Bereich: Grafikkarten

Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis unter den AGP-Systemen besitzt der Nvidia-Grafikprozessor Geforce 6600 GT. Karten mit dieser GPU kosten zwischen 200 bis 250 Euro und sind einer 200 Euro teuren Ati Radeon 9800 Pro um circa 30 Prozent überlegen (1.024x768, 2x AA/4:1 AF bzw. 1.280x960, 4x AA/8:1 AF).

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Tsunami VA3000-SNA	€ 129,-	7/4	2(2)	Leicht (5,6 Kilo)	46/55/28 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,81
Arctic Cooling Silentium T1	€ 105,-	4/2	3(2)	Schwer (12,0 Kilo)	46/59/33 Grad Celsius	35 dB(A), 2,3 Sone	1,92
Thermalrock Ocean Dome (2AW)	€ 144,-	5/5	5(5)	Leicht (7,0 Kilo)	50/65/31 Grad Celsius	42 dB(A), 3,6 Sone	1,93
Cooler Master Centurion 5 (CAC-T05)	€ 70,-	5/5	2(2)	Leicht (8,0 Kilo)	49/63/30 Grad Celsius	37 dB(A), 2,8 Sone	1,94
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Pearl Silver Attention	€ 50,-	7/4	6(0)	Normal (11,0 Kilo)	53/68/30 Grad Celsius	36 dB(A), 2,2 Sone	1,99

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 120,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 145,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Revoltec Chromus II RPS-450 V2	www.listan.de	€ 90,-	430/190 Watt	28/34/27 Ampere	0,7/1,8 Sone	45,5 Grad Celsius*	1,74
Antec TPII-480P Truepower 2.0	www.antec.com	€ 100,-	460/289 Watt	30/38/33 Ampere	0,9/1,9 Sone	42,5 Grad Celsius*	1,84
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Ac Bel API4PC01	www.acbel.com	€ 75,-	400/152 Watt	30/30/34 Ampere	0,9/2,4 Sone	41 Grad Celsius*	1,92

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 154,-	SATA	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Hitachi HDS722525VLSA80	€ 134,-	SATA	250 GByte	7.200	0,8 Sone	12,2 ms (mittel)	8 MByte	49,8 MByte/s	47,4 MByte/s	1,54
Hitachi HDS722512VLSA80	€ 84,-	SATA	123,5 GByte	7.200	1,2 Sone	12,4 ms (mittel)	8 MByte	49,2 MByte/s	47,4 MByte/s	1,58
Hitachi HDS722525VLAT80	€ 114,-	IDE	200 GByte	7.200	1,4 Sone	11,8 ms (mittel)	8 MByte	51,0 MByte/s	49,9 MByte/s	1,64
Seagate ST3200822A	€ 99,-	IDE	200 GByte	7.200	1,2 Sone	15,2 ms (mittel)	8 MByte	54,9 MByte/s	54,0 MByte/s	1,72

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD
** Abgewertet



	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-716A	€ 115,-	IDE	16x/8x/16x/4x/4x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,82
MSI DR16-B2	€ 99,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:39 Minuten	2,6 Sone/41 dB(A)	4:46 Minuten	1,84
Nu Tech DDW-163	€ 64,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:27 Minuten	3,4 Sone/42 dB(A)	4:46 Minuten	1,92
LG GSA-4160B	€ 77,-	IDE	16x/4x/8x/4x/2,4x	6:04 Minuten	8:00 Minuten	2,5 Sone/39 dB(A)	4:41 Minuten	2,05
LG GSA-4120B	€ 68,-	IDE	12x/4x/8x/4x/2,4x	7:00 Minuten	7:45 Minuten	2,2 Sone/37 dB(A)	4:41 Minuten	2,28**

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 120,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 54,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 62,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 90,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 329,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	1,89

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 144,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Hercules Fortissimo III	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Deutlich spürbar	Gut	Gut	1,96
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlung der Hardware-Redaktion

XMS XPERT CMXP512-3200XL



Hersteller: Corsair
Preis: € 340,-
Website: www.corsair.com
WERTUNG: 1,86

Speichermodule mit LED-Anzeige

Das XMS-Xpert-Speicherpaar von Corsair besteht aus zwei 512-MByte-Modulen, die von einem schwarzen Kühlkörper umschlossen und als DDR400-Bausteine mit den Latenzen 2-2-2-5 spezifiziert sind. Jedes Modul verfügt über eine LED-Anzeige, von der die aktuelle RAM-Taktung, -Spannung oder -Temperatur abgelesen werden kann. Im Übertaktungstest erreichten die double-sided Speichermodule einen Speichertakt von 225 MHz DDR mit dem A8N-SLI von Asus. Auf einem Intel Board (i875P) erreichten die Module 260 MHz. (sr)

DVDR16LS



Hersteller: Philips
Preis: € 70,-
Website: www.philips.de
WERTUNG: 2,20

Rohlinge beschriften ohne Stift

Mit dem DVDR16LS können speziell präparierte Rohlinge dank der Lightscribe-Technologie mit einem Text oder einem Bild „beschriftet" werden. Dies geschieht in drei unterschiedlichen Qualitätsstufen, die sich in Kontrast und „Druckzeit" unterscheiden. Mithilfe des beigelegten Nero Cover Designers können eigene Labels erstellt werden. Wegen der geringen DVD-Zugriffszeit lässt sich das DVDR16LS auch als alleiniges optisches Laufwerk in einem Rechner einsetzen. Einen DVD-Plus-Rohling beschreibt es in 6:03 Minuten. (sr)

PMA340



Hersteller: Archos
Preis: € 700,-
Website: www.archos.com
WERTUNG: 1,76

Kleines Multimedia-Talent

Das Archos PMA430 (274 Gramm, 123x80x22 mm) besitzt eine 30 GByte-Festplatte und ein Touch-Display (9,2 cm Bilddiagonale). Es lassen sich Videos abspielen und direkt aufnehmen (MPEG 4). Auch Fotos können betrachtet werden. Der PMA430 kann alle gängigen Musikformate abspielen und verfügt über alle Funktionen eines guten PDAs. Angeschlossen werden kann er per USB2.0, Infrarot oder WLAN (802.11b) und verfügt über einen USB-Host. Der Akku hält je nach Anwendung bis zu neun Stunden. (sr)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC155 USB	€ 90,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 79,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Teac Powermax HP-10	€ 49,-	4,0 Meter	320 Gramm	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,58
Plantronics .Audio 90	€ 29,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Terratec Mystify Commander	€ 49,-	3,0 Meter	90 Gramm	Gut	Gut	Gut	1,70
Genius HP-5.1 V	€ 60,-	2,5 Meter	246 Gramm	Befriedigend bis gut	Befriedigend	Befriedigend bis gut	2,68

Preis-Leistungs-Tipp

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 59,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,19
Logitech MX1000 Laser	€ 54,-	8 + 4-Wege Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,26
Razer Diamondback	€ 45,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,33
Logitech MX510	€ 30,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,56
MS Intellimouse Explorer & Fingerprint Reader	€ 69,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400 dpi	Keine	Mit geringen Einschränkungen	1,63



TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Cherry Cymotion Master Xpress	€ 23,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	29	Vorhanden	Ja	1,38
Microsoft Multimedia Keyboard	€ 16,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1,43
Logitech Internet Navigator	€ 29,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	21 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,43
Typhoon Navigator Office XP	€ 11,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,46
Ideazon/Bigben Zboard ZBD101	€ 46,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	Abhängig vom Layout	Vorhanden	Ja	1,95



KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX	€ 80,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,57
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 68,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 56,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 61,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	€ 154,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,34
Logitech Momo Racing Force	€ 99,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 72,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Trust FF380 Force Feedback Race Master	€ 58,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Gut	1,97



Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Wingman Cordless Rumblepad	€ 26,-	13 + Schubregler	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Thrustmaster Firestorm Wireless	€ 25,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
Saitek P2500 Rumble Force	€ 21,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Logitech Dual Action Gamepad	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91



Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Top Gun Afterburner	€ 81,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,46
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 50,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Cyborg Evo Force	€ 54,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Cyborg Evo Wireless	€ 49,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 264,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68



Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: AMD Sempron 3100+ (Paris)	€ 91,-
Kühler: Thermaltake TR2-M6	€ 7,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo-FSR (K8T800, S. 754)	€ 60,-
RAM: Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL3	€ 59,-
Grafikkarte: Sparkle SP-AG43DH (Geforce 6600)	€ 139,-
Soundkarte: Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 23,-
Festplatte: Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)	€ 47,-
Netzteil: Coba Ultra Silence AP400-X	€ 53,-
Gehäuse: Frozen-Silicon Silverline	€ 49,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 3200+ (Winchester)	€ 159,-
Kühler: Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine: Elitegroup Nforce4-A939 (Nforce4, S.939)	€ 73,-
RAM: Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 134,-
Grafikkarte: Asus N6600GT Extr. (Geforce 6600 GT)	€ 193,-
Soundkarte: Creative SB Audigy LS	€ 21,-
Festplatte: Samsung SP1213N (120 Gbyte)	€ 67,-
Netzteil: Coba Ultra Silence AP400-X	€ 53,-
Gehäuse: Casetek CS-1020	€ 55,-

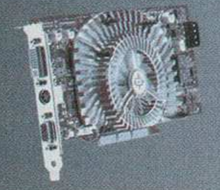
HIGH-END-PC

€ 2.698,-

Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 4000+ (Sledgehammer)	€ 579,-
Kühler: Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine: Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S. 939)	€ 123,-
RAM: Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 194,-
Grafikkarte: 2x Asus E. N6800 U. (Geforce 6800 Ultra)	€ 1.162,-
Soundkarte: Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 186,-
Festplatte: Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 154,-
Netzteil: Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 83,-
Gehäuse: Lian Li PC-V1000	€ 198,-

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A8V Deluxe	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	99,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-Ultra	D	109,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	149,-
P4P800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 865PE	D	109,-
P5P800	S, GL	775 / 865PE	D	89,-
P5GD1 Pro	S, GL, sA	775 / 915P	D	104,-
P5AD2-E Premium	S, GL, F, R	775 / 925XE	D2	229,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
K8N-E	S, GL	754 / nForce4	D	72,-
K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-Ultra	D	74,-
K8NF-9	S, GL, sA	939 / nForce4	D	94,-
K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	119,-
K8N Ultra-SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	144,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	72,-
8IP775-G	S, GL	775 / 865P	D	69,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta2-LSR	S, L, sA	A / nForce2	D	54,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nForce4	D	77,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	124,-
K8N Platinum SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	169,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	139,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	77,-

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4A Pro	S, L, sA	A / KT400A	D	32,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	36,-

ECS ELITEGROUP		Sockel / Chip	RAM	€
NF4-A939	S, GL, sA	939 / nForce4	D	84,-

ABIT		Sockel / Chip	RAM	€
NF7	S, L	A / nForce2	D	54,-
AV8	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	104,-
AN8	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D	139,-
Fatal1ty AA8XE	S, GL, F, sA	775 / 925XE	D2	219,-

LEADTEK PCIe-Grafikkarte

PX6600GT TDH Extreme LSE

- NVIDIA® GeForce 6600GT
- 128 MB GDDR3-RAM
- 550 MHz Chiptakt,
- 1.120 MHz Speichertakt
- VGA & DVI, TV-Out, HDTV
- retail inkl. „Splinter Cell - Chaos Theory"



199,- Leadtek®

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600/TD	PCIe	256-DD / GF 6600	139,-
EN6600GT/TD	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	174,-
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	194,-
V9999LE/TD	AGP	128-DD / GF 6800LE	194,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800GT	299,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600-TD	PCIe	128-DD / GF 6600	109,-
NX6600GT-TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	169,-
NX6800 Ultra	PCIe	256-D3 / GF 6800U	549,-
NX6600-VTD	AGP	256-DD / GF 6600	159,-

GAINWARD		MB / Chip	€
Ultra/2600PCX GS SLI	PCIe	256-D3 / GF 6800U	1.099,-
SLI-Package, bestehend aus 2 Ultra/2600PCX GS Grafikkarten			
Ultra/2400 GS GLH	AGP	256-D3 / GF 6800GT	399,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP-AG43DH +HDTV	AGP	256-DD / GF 6600	139,-
SP-AG43GDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	174,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128D	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	169,-
NX68T256DB	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	369,-
N68128DH	AGP	128-DD / GF 6800	249,-
N66T128VP Silentpipe	AGP	128-D3 / GF 6600GT	209,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6600GT TDH Extreme	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
PX6800GT TDH	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	399,-
PX6800 Ultra TDH	PCIe	256-D3 / GF 6800U	529,-
A360LE	AGP	128-DD / GF 5700LE	69,-
A6600GT TDH LSE	AGP	128-D3 / GF 6600GT	199,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX800XL/2DTV	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	329,-
EAX850XT/HTD	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	449,-
EAX850XT PE/2DHTV	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	499,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	69,-
AX800Pro/TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	399,-
AX800Pro/TVD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	419,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	299,-
X850XT Platinum	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	599,-
9600 Pro Advantage	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	89,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	159,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800	PCIe	256-D3 / Rad. X800	269,-
X800XL ViVo	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	319,-
X850XT	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	449,-
9800SE AIW	AGP	128-DD / Rad. 9800SE	159,-
X800XL	AGP	256-D3 / Rad. X800XL	359,-

MSI		MB / Chip	€
RX800XL-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	329,-
RX850XT-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	529,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
RX80128D Silentpipe	PCIe	128-D3 / Rad. X800	199,-
RX80L256V	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	299,-

GECUBE		MB / Chip	€
X800XL-D3	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	289,-
X850XT Platinum	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	529,-
R9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	89,-
R9800XT	AGP	128-DD / Rad. 9800XT	199,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)	FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	400	128	69,-	74,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
335	2,80	533	256	84,-	89,-
345	3,06	533	256		124,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,80 GHz	Northwood	800	512	174,-	
3,00 GHz	Northwood	800	512	189,-	
3,0E GHz	Prescott	800	1.024	169,-	179,-
3,2E GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530	3,00	800	1.024		179,-
530J	3,00	800	1.024		184,-
540J	3,20	800	1.024		219,-
550	3,40	800	1.024		279,-
560J	3,60	800	1.024		399,-
570J	3,80	800	1.024		629,-
640	3,20	800	2.048		269,-
650	3,40	800	2.048		399,-
660	3,60	800	2.048		599,-
Extreme	3,46	1.066	2.048		949,-
Extreme	3,73	1.066	2.048		999,-

AMD

Sempron™ (SoA)	GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	1,66	333	256	56,-	64,-
2500+	1,75	333	256	64,-	72,-
2600+	1,83	333	256	69,-	79,-
2800+	2,00	333	256	79,-	89,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2700+	Thoroughbred A	2,16	333	256	84,-	
2800+	Barton	2,08	333	512		94,-
3000+	Barton	2,16	333	512		114,-
3000+	Barton	2,10	400	512	119,-	
3200+	Barton	2,20	400	512		139,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512	114,-	
3000+	Newcastle	2,00	800	512	119,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	154,-	184,-
3400+	Newcastle	2,40	800	512	189,-	214,-
3700+	Clawhammer	2,40	800	1.024		329,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512	129,-	144,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		189,-
3500+	Winchester	2,20	1.000	512		274,-
3800+	Newcastle	2,40	1.000	512		369,-
4000+	Clawhammer	2,40	1.000	1.024		539,-
FX-55	Clawhammer	2,60	1.000	1.024		849,-

RAM

Tagespreise!

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	55,-	50,-
DDR	512 MB	400-233	89,-	84,-
DDR	512 MB	400-222	114,-	109,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	99,-	
DDR	1,0 GB	400-233	164,-	
DDR	1,0 GB	400-222	214,-	
DDR2	512 MB	533-444	79,-	74,-
DDR2	512 MB	667-444	124,-	119,-
DDR2	1,0 GB	533-444	144,-	174,-
DDR2	1,0 GB	667-444	234,-	249,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-225		124,-
DDR	512 MB	500-CL2-228		129,-
DDR	1,0 GB	400-CL2-225	269,-	
DDR	1,0 GB	500-CL2-228	269,-	
DDR2	512 MB	667-CL4-4412	124,-	114,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4-4412	149,-	199,-

CORSAIR XMS		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	99,-	94,-
DDR	512 MB	400-222	139,-	129,-
DDR	1.0 GB	400-CL2,5	184,-	
DDR	1,0 GB	400-233		204,-
DDR	1,0 GB	400-222	264,-	
DDR2	512 MB	667-444	149,-	139,-
DDR2	1,0 GB	667-444	274,-	269,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-232	99,-	89,-
DDR	512 MB	400-222	109,-	104,-
DDR	1,0 GB	400-232	174,-	
DDR	1,0 GB	400-222	204,-	
DDR2	512 MB	533-333	144,-	134,-
DDR2	512 MB	667-444	144,-	134,-
DDR2	1,0 GB	533-333	254,-	
DDR2	1,0 GB	667-444	264,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	44,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6B200P0	U-133	200	8 / 8.192 / 7.200	99,-
7B300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	194,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	269,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	124,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	279,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD3000JD	300	9 / 8.192 / 7.200	189,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	139,-
7B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	209,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	77,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	289,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3160827AS	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3250823AS	250	8 / 8.192 / 7.200	134,-
ST3300831AS	300	8 / 8.192 / 7.200	179,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-ROM ATAPI	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD1648AAP Chameleon		25,-
LG GDR-8163B	22,-	25,-
LITEON SOHD-167T	22,-	24,-
PHILIPS PCDV5016 schwarz	18,-	
PLEXTOR PX-130A	33,-	39,-
TOSHIBA SD-M1912	22,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A Chameleon	16x / 2,4x		64,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	62,-	67,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	64,-	69,-
LITEON SOHW-1673S	16x / 4,0x	62,-	67,-
NEC ND-3520	16x / 4,0x	59,-	69,-
NEC ND-3520 div. Farb.	16x / 4,0x	59,-	
PIONEER DVR-109XL div. Farb.	16x / 6,0x	74,-	
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	109,-	119,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 4,0x	59,-	67,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5,0x	62,-	

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA SuperDVD	16x / 2,4x		119,-
LITEON SOHW-1653SX	16x / 4,0x		99,-
LG GSA-5163	16x / 2,4x		149,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		109,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x		239,-

74 GB S-ATA Festplatte

WD Raptor WD740GD

- 5 ms
- 8 MB Cache
- 10.000 UPM



159,- WD Western Digital®



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



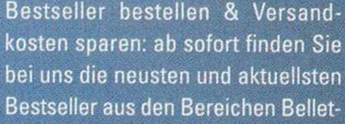

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.




PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich will diesmal auf eine besonders komplexe Spezies eingehen: die gemeine Hauskatze."

Wobei „gemein" in vielen Fällen durchaus wörtlich zu verstehen ist! Meine bisher einzige Katze liebte es, einen Spaziergang über meine Tastatur zu machen, wobei sie mit unnachahmlichem Geschick selbst hoch komplizierte Schrittfolgen (STRG-ALT-ENTF) beherrschte – meist blitzartig und mit dem untrüglichen Instinkt des Raubtiers für verheerendes Timing. In Ernährungsfragen war sie ausgesprochen rechthaberisch und da es (warum eigentlich?) kein Katzenfutter mit Mausgeschmack gibt, nahm sie zwar notgedrungen mit anderen Sorten vorlieb, musste dies aber durch erhöhten Konsum desselben kompensieren, was auf Dauer das Handling der Katze nicht verbesserte! Ich mochte es deshalb auch nie, wenn sie auf dem Fenstersims lag, ich hätte lieber Tageslicht im Zimmer gehabt. „Felis silvestris catus", so der lateinische Name der Hauskatze, dessen voluminöse Bezeichnung dem Umfang dieses Tieres durchaus gerecht wurde, sah immer so aus, als wenn sie schliefe. Wenn sie wirklich schlief, konnte man es daran erkennen, dass sie nicht ganz so hoch, aber dafür breiter war. Katzen sind wirklich nur erfahrenen, nervenstarken Haltern zu empfehlen.

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Anfrage

Hallo PC Games,
ich habe ein Problem mit meiner Radeon 9600 XT, die seit einigen Tagen den Screen nur noch verzerrt darstellt. Woran könnte das liegen? Bitte antwortet heute noch, da es wirklich sehr wichtig ist!

Christian

Ich bin jetzt wirklich untröstlich, weil ich dir so gar nicht helfen kann. Das liegt zum einen an der extrem mangelhaften Beschreibung des Problems. Ist irgendwie so, als wenn du deinen Mechaniker anrufst und ihm mitteilst, dein Auto springe nicht an und was du jetzt dagegen tun könntest. Ferndiagnosen sind keine einfache Sache. Zudem ist es mir ein wenig schleierhaft, warum ausgerechnet wir den Support für alle denkbaren Soft- und Hardwarehersteller übernehmen sollen. Aber das Sahnehäubchen war eigentlich der letzte Satz. „Bitte antwortet heute noch" in einer E-Mail, abgeschickt an einem Freitag um 21:15 Uhr. Abgesehen von der Annahme, dass wir allwissend sind und über nicht unerhebliche hellseherische Fähigkeiten verfügen, denken viele offenbar, dass meine Kollegen und ich hier nicht nur arbeiten, sondern auch ihre komplette Freizeit verbringen. Irrtum! Viele von uns haben ein Privatleben – zumindest meistens.

Vorbildlich

Guten Tag, Herr Rosshirt!
Sind Sie sich überhaupt Ihrer schlechten Vorbildhaftigkeit gegenüber der Jugend bewusst? Ihre allzu überbetonte Weise des Motorradfahrens, Rauchens, Saufens etc. ist nicht zu akzeptieren. Bitte ändern Sie Ihr Image und denken Sie mal über Ihr Leben in dieser verworfenen Konsumgesellschaft nach!

MfG agnostikus

Zumindest den Punkt „saufen" muss ich energisch von mir weisen! „Du kannst alles mischen, aber nie Benzin und Alkohol!" Wer mir zuerst mailt, von wem dieses Zitat stammt, erhält irgendetwas Handsigniertes von seinem Lieblingsredakteur beziehungsweise -redakteurin.

Durchsicht

Hey Rossi,
als ich heute meine PC Games aus dem Briefkasten geholt habe, war ich geschockt! Die Schutzhülle ist durchsichtig! Wo ist der Papierumschlag? Da der Umschlag durchsichtig war, habe ich sofort die Titelseite gesehen. Da war die Spannung gleich weg. Bitte macht diesen Fehler umgehend rückgängig! Danke.

Mit freundlichen Grüßen: Thomas Gebert

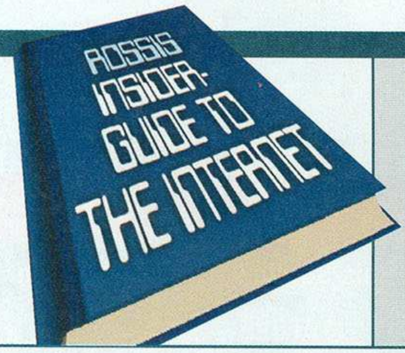
Was dich so erschreckt hat, mein Sohn, war der Fortschritt! Da früher an unserem Papierumschlag von Abonnenten mit Briefkästen, die starken Witterungsbedingungen und/oder ungünstigem Feng Shui ausgesetzt sind, deren mangelhafte Wasserbeständigkeit gerügt wurde, ersetzten wir diese (die Umschläge, nicht die Abonnenten) durch ein zeitgemäßes Exemplar aus biologisch abbaubarem Plastik, antiallergen, geschmacksneutral und spritzwasserresistent für mindestens drei Jahre. Die überwiegende Mehrheit unserer Kunden nahm dies auch ausgesprochen positiv auf. Leider hatte ich von Anfang an das ungute Gefühl, irgendjemand würde sich dennoch aus bisher unbekannten (und eigentlich auch unvorstellbaren) Gründen darüber mokieren. Schön, dass es Leser wie dich gibt, die meine Gefühle immer wieder bestätigen. Für einen geringen Aufpreis könnten wir deine PC Games allerdings auch separat in garantiert blickdichten Jutesäckchen von den Wichteln unserer Aboabteilung liefern lassen.

Schnecke

Hallo,
*ich habe mir die Vollversion der PC Games, **Industriegigant 2**, installiert und eine der im Heft genannten Seriennummern verwendet. Wenn ich nun das Spiel spiele, dann wandern dauernd lästige Schnecken über den Bildschirm und mein Kontostand ändert sich nicht, egal, wie viele Gebäude ich baue. Könnten Sie mir da raten, wie man das behebt? Oder ist das etwa normal?*

Mit freundlichen Grüßen: Jens

Grundsätzlich könnte das an zwei verschiedenen Dingen liegen. Warten Sie kurz ab, bis die Schnecken wieder Ihren Bildschirm unsicher machen, und berühren Sie diese mit dem Zeigefinger Ihrer rechten Hand. Sollte sich nun an der Fingerkup-





http://www.officeolympics.net
Bürojobs und sportliche Betätigung passen nicht zusammen? Irrtum! Übt schon mal Papierkorbweitsprung.



http://www.de.freecycle.org
Freecycle.org organisiert in regionalen Gruppen quer über den ganzen Globus verteilt den Austausch kostenlos abzugebender Gegenstände. Was für den einen Sperrmüll ist, kann ein anderer brauchen.



http://www.handywerfen.de
Und weil wir gerade beim Sport sind: Leider ist auch der Handyweitwurf in Deutschland noch nicht besonders weit verbreitet.

Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Aber welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

pe ein weiches, etwas schleimiges Gefühl einstellen, haben Sie ein Problem, bei dem Sie sich wohl besser an einem Kammerjäger als an mich wenden sollten. Fühlen sich die Biester aber fest, glatt und irgendwie genauso wie Ihr Monitorbildschirm an, haben Sie wahrscheinlich vergessen, die Anleitung des betreffenden Heftes (Seite 3) zu lesen, wo in einfacher Prosa die Sache mit dem internen Bildschirmschoner des Spiels (Sie ahnen es? Schnecken!), dessen unheilvollem Zusammenspiel mit Windows XP und der Lösung des daraus resultierenden Problems geschildert wird.

Dank

Hey Rossi!

*Für das riesige **WoW**-Poster könnte ich euch küssen! Auch die Tipps für das richtige Zusammenspiel in der Party sind sehr nützlich, da gibt's bei uns öfter Streit. Und ich blicke endlich bei den Makros durch. Danke an alle und weiter so!*

Lars Adam, Hagen

Hast du mich aber jetzt mit deiner E-Mail verwirrt! Ich musste sie drei Mal lesen, um sicherzugehen, dass ich nicht einer Freudschen Fehlleistung aufgesessen bin. Ein Schreiben, welches keinerlei Fragen, Hinweise auf ein Problem oder/und eine Drohung beinhaltet? Wurde die E-Mail von unserem Server an den falschen Empfänger geleitet? Hab ich etwas überlesen? 15 Minuten später erkannte ich mit Tränen der Rührung in den Augen, dass tatsächlich jemand nur geschrieben hat, um von seiner Zufriedenheit zu künden! Dass ich das noch erleben durfte! Allerdings sollten wir den Punkt mit dem „Küssen" doch bitte nicht wörtlich nehmen. Ich bin da sehr eigen und kann bei gleichgeschlechtlicher Konstellation dieser Tätigkeit ausgesprochen aggressiv reagieren, wenn ich in die Enge getrieben werde. Ein schlichter, maskuliner Händedruck (oder deine Unterschrift unter einer Abo-Bestellung) würde da eigentlich auch genügen.

Der Archivar

Liebes PC Games,

*ich bin Schweizer und ich zocke, seit ich sechs Jahre alt bin. Und ich bin jung, sehr jung, 15 nämlich. Aber was ich sagen will, ist, dass die Schweiz rückständig ist und es deswegen in der ganzen Schweiz kein einziges **World of Warcraft** mehr gibt, da der Lieferant gewechselt hat. Ihr könnt euch bestimmt nicht denken, was ich sagen will, aber ich kenn es mir denken: Bitte schickt mir ein Exemplar des Spiels! Ich schick euch auch Nacktbilder von meinem Archiv – Stichprobe liegt bei. Es geht um mein Leben. Gebt diese E-Mail NICHT dem doofen Rossi!*

Hier meine Adresse für meine Erlösung:

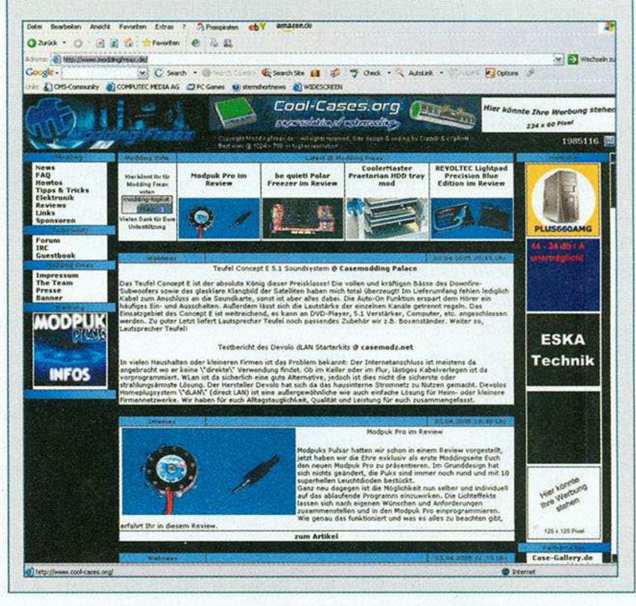
(Absender und Adresse von RR schamhaft entfernt)

Ein Volk, welches solch hervorragende Uhren herzustellen vermag, kann eigentlich nicht rückständig sein. Die diesbezüglichen Lieferengpässe beruhen eigentlich nur auf erhöhter Nachfrage, auch seitens der Eidgenossen. Aber diese Erkenntnis wird dir kaum weiterhelfen, oder? Allerdings muss ich gestehen, dass mir das beigefügte Nacktbild auch kaum weiterhelfen konnte. In Zeiten des Internets hat so etwas keinen wirklichen Wert mehr. Leider ist es so, dass nicht nur du wegen einer gewissen Wartezeit mit dem Schicksal haderst und ich schon aus prinzipiellen Erwägungen heraus keine Spiele aufgrund einer Bettelmail verschicke. Und wenn wir schon bei deinem Schicksal sind: Unglücklicherweise (für dich) ist dieses Schreiben bei mir gelandet. Wegen deines Nachsatzes und deines erwähnten Alters bin ich fast in Versuchung, diese Zeilen an deine Eltern zu schicken, weil ich ja schlecht selbst vorbeikommen kann, um dir den Hintern zu versohlen – sehr zu meinem Bedauern.

Homepage des Monats

WWW.MODDINGFREAK.DE

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Homepage unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.



Das intime Quiz



An dieser Stelle findet Ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet:
Petra Fröhlich nennt ihre beiden Katzen (jetzt ist mir auch der Blick wegen des Vorwortes klar):

a) „PC" und „Games"
b) „Dieane" und „Dieander"
c) „Mietz" und „Mops"
d) „Lilly" und „Lucy"

Im Vormonat war die richtige Antwort natürlich „c" und Karl-Heinz Bröger ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

PC-Games-Leser des Monats



Dass es sich bei Figuren in Computerspielen auch nur um Männer handelt, beweist eindrucksvoll der Screenshot von Tino Klein. Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel anzubieten hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

Verzweiflungstat

Sehr geehrter Herr Rosshirt!

Vorweg möchte ich sagen, dass ich grundsätzlich überhaupt nichts gegen Ihre Zeitschrift habe. Im Gegenteil, die Leserbriefe verschlinge ich förmlich. Dennoch habe ich ein kleines Problem: Mein Freund hat diese Zeitschrift abonniert und bekommt sie nunmehr seit März 2001 zugeschickt. Wie Sie sicherlich wissen, befindet sich in jedem Exemplar eine DVD beziehungsweise CD.

Und bestimmt können Sie sich auch ausrechnen, wie viele dieser DVDs sich bei meinem Freund inzwischen bereits angesammelt haben, da er etwas soooooo Wertvolles einfach nicht wegwerfen kann. Allerdings fällt es ihm sehr leicht, sich von kleinen Werbeheftchen zu trennen. Deshalb wollte ich Sie fragen, ob man der PC Games anstelle der Silberscheiben vielleicht Werbeheftchen als Bonus beilegen könnte. Bitte! Ich weiß einfach nicht mehr, wohin mit dem ganzen Zeug. Und da mein pubertierender Freund niemals aufräumt, bleibt das natürlich an mir hängen.

MfG: Eine verzweifelte Leserin

Sehr geehrte Verzweifelte, so gerne ich Ihren Herzenswunsch erfüllen möchte – ich bin mir wirklich nicht sicher, ob Ihrem Partner ein beigelegtes Werbeheft statt der DVD so gefallen würde! Der Nutzwert solch eines Druckwerkes ist im Vergleich zu unserem Datenträger eher gering. Zwar lässt sich der Unterhaltungswert einer solchen Broschüre kurzfristig steigern, wenn man sie als Ausgangsmaterial für Origami verwendet, aber dies ist ja bekanntlich nicht jedermanns Geschmack. Im Idealfall würden wir jetzt natürlich Broschüren entwickeln, die auch im DVD-ROM gelesen werden könnten, aber für diese technische Umwälzung sind Sie uns eigentlich noch nicht verzweifelt genug. Es mag Sie der Gedanke trösten, dass Männer sehr viel lästigere Dinge ansammeln können als kleine Silberscheibchen; meine beeindruckende Sammlung von Flensburger Punkten mag da nur als ein Beispiel dienen. Da er das Aufräumen seiner Datenträger Ihnen überlässt, wäre es eher von Erfolg gekrönt, wenn Sie das Aufräumen an sich vereinfachen. Die Nutzung der DVDs als Untersetzer, Mobile oder Fliegenklatsche mag da als Anregung dienen. Auch als Beetumrandung oder Wandverkleidung leisten sie gute Dienste und mit etwas Geschick und viel Klebstoff lassen sich sogar echt abgefahrene Fußmatten für den PKW daraus herstellen! Sie sehen also, es ist alles nur eine Frage der richtigen Einstellung und der hinterlistigen Planung!

Bewerbung

Hallo,

ich komme dieses Jahr aus der 10. Klasse der Realschule und wollte Fragen, ob ihr jemanden sucht für einen Beruf? Meldet euch bitte!

Mit freundlichen Grüßen: Matthias

Ob wir jemanden für einen Beruf suchen? Spontan würde mir jetzt ja „PISA-Studien-Bestätiger" einfallen. Finden wir zwar immer wieder, suchen wir aber dennoch nicht. Falls dies eine Bewerbung sein sollte, kann ich dir versichern, dass sie in dieser Form garantiert keine Früchte tragen wird. Selbst die Ankündigung einer später folgenden Bewerbung in diesem Muster hätte verheerende Folgen für deinen beruflichen Werdegang.

Preisfrage

Hallo Lieblingsredaktion,

*da das beste PC-Spiel aller Zeiten, **World of Warcraft**, immer noch für einen unverschämten Preis angeboten wird, wollte ich mal anfragen, ob ihr es als Vollversion auf einer Heft-CD bringen könntet? Für den unwahrscheinlichen Fall, dass ihr das Spiel noch unbenutzt im Testregal habt, würde ich es euch auch zu einem vernünftigen Preis abkaufen.*

Grüße: Michl

Du kannst nicht ernsthaft erwarten, dass wir als Gimmick eines Magazins, welches im Laden weniger als fünf Euronen kostet, ein Produkt mit dem acht- bis neunfachen Preis bringen. Klar würde es unsere Auflage erhöhen, aber um den daraus resultierenden Gewinn der PC Games auf dem Flipchart darzustellen, müssten wir ein Loch graben!

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?

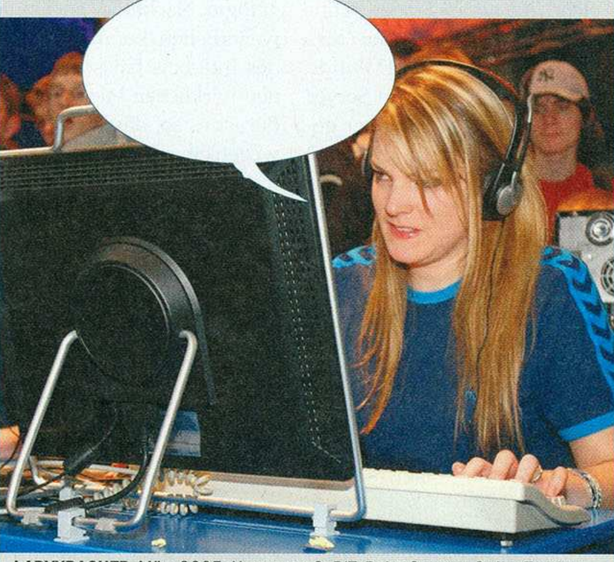


FAUSTRECHT Peter Molyneux und Ron Millar von Lionhead Studios (Black & White 2) loggen sich jeden Moment wieder in die Matrix ein.

PC-Games-Leser Lukas Bergmann aus Wesel hatte zum Lionhead-Showdown-Foto den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein PC-Games-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 13. Mai 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



LADYKRACHER März 2005, Hannover, CeBIT: Beim Counter-Strike-Turnier zeigen die Clan-Mädels ihren männlichen Konkurrenten, was eine Harke ist.

BESORG'S DEINEM HANDY !!!

NEU!! Jetzt mit Sound: Hot Movies für Dein Handy!



PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro



SMS mit: "PGD" + Bestellnummer und einem Namen an 84242* (z.B.: PGD 44418 Heike
Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !

POWER-RINGTONES

Poly und Mono!

Klingeltöne vorher anhören ?? Rufe an: 01908-56746

TOP-HITS
82884 Wie weit?
82883 Geile Zeit
82882 Only U
82881 Do Somethin'
82880 Drop It Like It's Hot
82879 Glaub an mich
82878 Femme Like U
82877 Liberatio
82876 Numb / Encore
82875 Chipz In Black
82874 Like Toy Soldiers
82873 The Sound Of S. F.
82872 One (A. Hardcore)
82871 Boulevard of Broken Dreams
82569 Sweetest Poison
82568 Fuffies im Club
82567 Pop ya collar
82566 American Idiot
82565 Leaving New York
82562 Call On Me
82561 Enjoy the Silence 04

CHART-BREAKER
82489 Holzmichl
82461 Dragostea din tei
82539 Aus & Vorbei
82534 Space Taxi
82533 This is the world
82532 Everytime
82521 This Love
82522 Troy

70er KULT-Kracher
82897 Love You To Want Me
82896 Tränen lügen nicht
82895 My Boy Lollipop
82894 Lied der Schlümpfe
82893 Anita
82892 Das schöne Mädchen von Seite 1
82891 Jeans On
82890 Sun Of Jamaica
82889 Santa Maria
82888 Wig Wam Bam
82887 Little Willy
82886 Co Co
82885 Ballroom Blitz

KULT-NEUHEITEN
81041 Deutsche Hymne
82131 DDR Hymne
81653 Bacardi Feeling

81168 James Bond
82316 Axel F
82531 Football's coming...
81173 Heidi
81155 We Are The Champ.
81862 Flipper
82060 USA Hymne
81032 Anton aus Tirol
82520 10 kleine Negerlein
82519 Alf
82516 Bugs Bunny

TV Klassiker
81166 Biene Maja
81865 Enterprise
81814 Miss Marple
82340 Sexbomb
81182 Die Maus

KINO
81164 Miss. Impossible
81809 Der Pate
82337 Charlie's Angels
81174 Das Boot
82510 Rocky
82342 Der dritte Mann
82473 Ghostbusters
82456 Batman

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens Poly: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

HANDY-GAMES: DER SCHNELLE ZOCK

NEU im WAP: Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar - Sende SMS mit "GAME" an die 86677 (normale SMS-KOSTEN!!)












Alle Games für: Nokia 3100,3200,3300,6610,6600,6810, 6820,7200,7210,7250,7250i,7650, N-Gage,N-Gage CD

X = zusätzlich für: Sharp Gx 10, GX 20,Motorola V525 Siemens CX 55,SonyEric. K700i,T610,
O = zusätzlich für: Samsung E700,E800,E820,X460

KULTIGE WALLPAPER-JETZT FÜR: 0,99€

Für alle Handys mit Farbdisplay Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren

Sende Giga + PGD an 87555**

HOT& SEXY






KULT











SO GEHT'S PER SMS:

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Sende PGD und Bestell-Nr. an die **86688*** z.B. PGD 42819 für PIX Mein Land

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PGD + Best.Nr. an die **87555**** z.B: Start PGD 42819 Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Sende PGD + Best.-Nr. an 0900 **560330°** z.B. PGD 42819 °€2/SMS max 2 SMS pro Produkt

Sende PGD + Best.-Nr. an **914°** z.B. PGD 42819 °3sfr/SMS max 2 SMS pro Produkt

Oder telefonisch: 0190 **821456***** 1,86 €/min

:0900902325 SFR 4,23/Min
:0900545406 € 3,63/Min

für WAP Download sende "LINK" an: 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PGD + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag(bei 99ct-Abo max. 6 SMS/Monat), Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)





HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016

Für Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650



Fragen an die Redaktion

1. Nur Fliegen ist schöner

Ich interessiere mich für moderne Flugsimulationen im Stile von **Falcon 4.0**, *bei denen bei vergleichbarer Realitätsnähe eventuell sogar mehrere Flugzeugtypen steuerbar sind (wie seinerzeit in* **USAF**). *Leider ist der Simulations-Markt zunehmend durch „Action-Spiele" geprägt. Könnten Sie mir trotzdem ein paar Tipps geben, welche aktuellen Kampfsimulationen im Stil von* **Falcon 4.0** *zu haben sind?*

SASCHA MÜNCH

BENJAMIN BEZOLD: Auch wenn moderne Flugsimulationen mittlerweile so gut wie ausgestorben sind, gibt es noch ein paar wenige Titel, die Genreanhängern nach wie vor in technischer und spielerischer Hinsicht gefallen dürften. Wer viel Wert auf Realismus legt und bereits **Falcon 4.0** mochte, kommt an **Lock On** von Ubisoft nicht vorbei. Im Mittelpunkt stehen hier bekannte russische und amerikanische Maschinen, etwa Mig-29, Su-33, A-10 oder F-15. Dank diverser Patches sind mittlerweile auch die meisten Bugs der ursprünglichen Verkaufsversion ausgemerzt. Ebenfalls eine sehr solide Simulation ist **Strike Fighters: Project 1** von THQ, das die bekanntesten Flieger des Vietnamkriegs enthält (A-4 Skyhawk, F-4 Phantom, Starfighter etc.). In puncto Story ist **Eurofigher Typhoon** das Nonplusultra. Dafür muss man Abstriche beim Realismusgrad (vereinfachtes Radar) machen. Und: Mit dem Eurofighter gibt's lediglich einen einzigen Flugzeugtyp. Ferner bekommen Sie für Microsofts **Flight Simulator 2004** eine wahre Flut an hochkarätigen Add-ons, die so gut wie jede bekannte Maschine akkurat simulieren. Einziger Nachteil: Es gibt weder Gegner noch dürfen die Bordwaffen abgefeuert werden.

2. Zu viel World of Warcraft?

Seit Monaten bekommt der Leser Sonderteile und Extras zum Online-Rollenspiel **World of Warcraft**. *An sich nichts Schlimmes. Doch stellt sich mir die Frage, wieso NIE etwas zum Online-Rollenspiel* **Everquest 2** *zu lesen ist. Das Einzige, was ich in den letzten Heften zu sehen bekam, war ein kleiner Fünfzeiler. Ist* **World of Warcraft** *besser? Wohl kaum. Die Grafik ist schlechter und in allen anderen Gameplay-Aspekten unterscheiden sich die Spiele wenig voneinander. Oder liegt es daran, dass die* **Everquest 2**-*Spieler nicht mehr in die Zielgruppe der PC Games passen? Ich finde es sehr schade, nie etwas über* **Everquest 2** *zu lesen. Ich selbst bin begeisterter Spieler und würde mich sehr über ein Poster oder ein paar Tipps freuen.*

MARTIN ROMBERG

DIRK GOODING: Beim Test in Ausgabe 02/05 haben wir darauf geachtet, beide Spiele möglichst fair und gleich zu behandeln – und das beginnt bereits beim Seitenumfang. Auf jeweils zehn Seiten haben wir die Vor- und Nachteile beider Welten beschrieben. Für Tipps & Tricks, Booklets oder auch Poster gelten andere Gesetze: Hier richten wir uns ausschließlich danach, welche Spiele derzeit von unseren Lesern am intensivsten gespielt werden. Dazu werten wir Verkaufs-Charts, Leserzuschriften und Umfragen aus. Je beliebter ein Spiel ist, desto umfangreicher fallen unsere Komplettlösungen und Grundlagen-Tipps aus. Im Vergleich mit anderen Rollenspielen ist die Nachfrage nach Tipps rund um **World of Warcraft** derzeit etwa zehnmal so hoch. Privat spielen unsere Redakteure übrigens alle „großen" Titel – natürlich **World of Warcraft**, aber beispielsweise auch **Everquest 1** und **2**, **Dark Age of Camelot**, **EVE Online** und **Anarchy Online**.

3. Greenwood

„Vor zehn Jahren" gehört zu meinen absoluten Lieblingsseiten – was kommen da für Erinnerungen hoch … Kürzlich bin ich im Zusammenhang mit **Das Amt** *über den Namen Greenwood gestoßen. Gibt es die Firma eigentlich noch?*

LUKAS SCHWARZ

CHRISTIAN SAUERTEIG: In den 90er-Jahren wurde das Bochumer Studio vor allem mit der erfolgreichen **Der Planer**-Serie bekannt – eine Speditions-Wirtschaftssimulation. Auch **Mad TV 2** und die Spieleredaktions-Parodie **Mag!** sind sicher noch vielen ein Begriff. Als Teil von Phenomedia (genau, die **Moorhuhn**-Macher) hat Greenwood zuletzt **Der Planer 3** produziert; als eigenständiges Studio existiert Greenwood allerdings nicht mehr.

4. Wo geht's hier zur E3?

Ein glücklicher beruflicher Zufall führt mich im Mai und Juni nach San Francisco und Los Angeles. Dies würde ich gerne mit einem Besuch auf der Electronic Entertainment Expo (E3) kombinieren. Leider habe ich auf der offiziellen Website keinen Hinweis gefunden, wie Normalsterbliche an Tickets kommen. Bitte gebt mir einen Tipp, ich zahle jeden Preis – allein **Age of Empires 3** *ist mir das wert!*

ROLAND HUT

PETRA FRÖHLICH: So Leid es uns tut: Im Gegensatz zu CeBIT & Co. dürfen nur Fachbesucher aufs Messegelände – also Mitarbeiter von Spiele- und Hardwareherstellern, Journalisten und Händler. Unser Tipp: Merken Sie sich die Games Convention (18. bis 21. August in Leipzig) vor. Dort können Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht nur **Age of Empires 3**, sondern viele weitere PC-Highlights ausprobieren.



1 **GUTE PARTY** Die famose Grafik verzückt die Fans von Everquest 2.



2 **JUBEL, TRUBEL, E3** Nur Fachbesucher bekommen in LA Einlass (hier: 2004).

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Rundum versorgt

Spielen, hören, gleiten, kühlen: Für die Leser von PC Games, PC Action und PC Games Hardware haben Speed-Link und Innovatek attraktive Gewinnspielpreise im Wert von über 8.000 Euro zusammengestellt.



Speed-Link

Vier Leser dürfen sich auf einen neuen Spielerechner der Extraklasse freuen: Der Rechner arbeitet mit einem Intel P4 mit 3,4 GHz. Als Grafikkarte kommt eine Sapphire X800 Pro PCI-E zum Einsatz. Ein Gigabyte-DDR2-Arbeitsspeicher, eine 160-GByte-SATA-Festplatte und ein Samsung-DVD-Brenner komplettieren den PC. Zum Rechner gibt es zudem hochwertiges Zubehör: Medusa 5.1 Surround Headset, Illuminated Metal Keyboard, Razer Diamondback und Razer Bundle (eXactMat und eXactRest).
Info: www.speedlink.de



4x

Highend-Rechner mit Speed-Link-Zubehör









Razer

GESAMTWERT: 6.600,- EURO

Innovatek

In Zusammenarbeit mit Innovatek verlosen wir fünf Top-Wasserkühlungssets. Jedes Set besteht aus einem Konvekt-O-Matic passiv Radiator (arbeitet komplett lautlos), einem High-End-CPU-Kühler (XX-Flow rev2.0), einer HPPS-12V-Pumpe und allen nötigen Schläuchen, Befestigungen und Schrauben.
Info: www.innovatek.de






5x

Innovatek SET Passiv XxK (Universal)





GESAMTWERT: 1.500,- EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie heißen die deutschen Entwickler der erfolgreichen Rollenspielserie Gothic?

a) **Giga Bytes** b) **Bits & Bytes** c) **Piranha Bytes**

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
Per Website: www.pcgames.de
Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt PCG 20 x an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil. * Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(sfr 0,70/SMS)**

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.



PC Games Leser-Charts (Seite 26)

PCG 21 SPIELENAME*
* **Beispiel: PCG 21 World of Warcraft**



PC Games Most Wanted (Seite 24)

PCG 22 SPIELENAME*
* **Beispiel: PCG 22 Age of Empires 3**

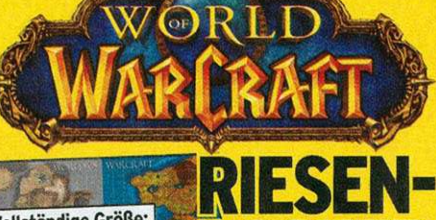
Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 1. Juni 2005.

Vollversion: I-War 2: Edge of Chaos

Furiose Weltraum-Action im Wing-Commander-Format





Features:

- Rüsten Sie Ihr Schiff mit Waffen und Extras aus!
- Erleben Sie eine spannende Kampagne mit Überfällen, Tauschhandel, Intrigen u. v. m.!
- Kinoreife Präsentation mit aufwendigen Zwischensequenzen
- Große Handlungsfreiheit in einem dynamischen Universum

Systemvoraussetzungen:
Pentium II ab 300 MHz
Hauptspeicher: mind. 64 MByte RAM
Windows 95/98/2000/XP
3D-Grafikkarte

Vollversion
I-War 2: Edge of Chaos

SPIELBARE DEMOS * IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE
1944: Winterschlacht in den Ardennen*
Back to Gaya*
Chronicles of Riddick (nur Ab-18-Edition)
Creature Conflict: The Clan Wars*
Driver 3*
Empire Earth 2 Multiplayer
Imperial Glory
Juiced*
The Bard's Tale*
Trackmania Sunrise*

PC Games Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports

VOR ORT
Age of Empires 3
BF-Con 05
Commandos: Strike Force
Gothic 3
Lionhead Studios: Black & White 2
Spellforce 2

NEWSFLASH
Boiling Point: Road to Hell
FEAR
Guild Wars
The Fall: The Last Days of Gaia

NEU IM LADEN
Aurora Watching
Cossacks 2
Driver 3
Freedom Force vs. The Third Reich
Imperial Glory
Jagged Alliance 2: Wildfire
Juiced
Project Snowblind
Robots
Stronghold 2

EXTRAS + RUBRIKEN
Charts
Half-Life 2: Lost Coast
Outtakes
SWAT 4

SPIELE-TRAILER
Area 51
Die Siedler: Nebelreich
Juiced
Moto GP 3
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Stronghold 2
Trackmania Sunrise

Specials
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
Power DVD (Trial)
Winzip (Trial)
Mod of the Month:
Max Payne 2: Chronicles

WEITERE MODS UND MAPS:
GTR 24h
Sacred: Neue Auflage
Unreal 2 Expanded MP
UT 2004 Expanded MP
Vietcong Red Dawn
Wolfenstein: Enemy Territory

WORLD-OF-WARCRAFT-TIPPS-UND-TRICKS:
Einsteiger-Tipps (PDF)
Landkarte Allianz (PDF)
Landkarte Horde (PDF)
Stadtkarten (PDF)
Startgebiete (PDF)
Gesammelte Tipps (PDF)
World of Warcraft Makros (PDF)

Bugfixes
Act of War: Direct Action Patch 1B (int)
Böse Nachbarn 2 – Windows XP SP2 Fix
Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.3 (d)
Cossacks 2 Installer Fix (d)
Elite Starfighter Grafikkarten-Update (d)
Game Tycoon v1.5.05 von v1.5x (d)
GTR FIA GT Racing Simulation v1.300 von v1.2+(d)
Novasphere 13 v1.03 (d)
Painkiller v1.64 von v1.62+
Silent Hunter 3 v1.1 (eu)
Splinter Cell 3: Chaos Theory v1.01 (eu)
Star Wars: Republic Commando Patch #1
World of Warcraft v1.3.0 (d)

Hardware-Treiber

WINDOWS 95/98/ME
Ati Catalyst 4.10
Nvidia Detonator 71.84
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.55

WINDOWS XP/2000
Athlon 64 Cool'n'Quiet Software 1.0.1.7 für Win2k/Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Ati Catalyst 5.3
Nvidia Detonator 71.84
Nvidia Nforce 5.10
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Via Hyperion 4-in-1 4.55

Tools auf DVD
3D-Analyzer v.2.36
Ati Tray Tools v.1.0.1.415
Cpu-z 1.26
Detonatorunlock 1
Detonatorunlock 2
Firefox v.1.0
Fraps v.2.5.1
Mcafee Avert Stinger v.2.4.7
nHancer v.1.0.2
nV SLI Application Optimizer Utility v.1.2.7.196
Rage3d Tweak v.3.9c
Rivatuner v.2.0 RC15.3 New Year Edition
rTool v.0.9.9.8 RC11
Securepoint Firewall
Speedfan v.4.20
Thunderbird v.1.0

PC Games 06/05

Vollversion: I-War 2: Edge of Chaos

DVD
COMPUTEC MEDIA

---

eller!

Gothic 3 enthüllt: Die ersten Bilder!

PC Games

Wissen, was gespielt wird

06/05 | € 4,99 MAI

DVD

16

WORLD OF WARCRAFT

RIESEN-POSTER

Vollständige Größe: 116x80 cm

INKLUSIVE GUT-SCHEIN FÜR TEIL 1! 2. Hälfte

+ Profi-Tipps zum Sammeln
Stormwind-Palisaden, Burg Shadowfang u. v. m.





Audienz bei den Machern von

GOTHIC 3

Neue Rollenspiel-Maßstäbe: Dreimal größer als Gothic 2, komplett neue Technologie!

Half-Life 2: Aftermath

- Alles über das offizielle Add-on
- Lost Coast: Wie Sie den Gratis-Level bekommen + TRAILER AUF DVD

Vollversion: I-War 2

Furiose Weltraum-Action im Wing-Commander-Format

edge of chaos

4 191278 204996 06

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

TEST

STRONGHOLD 2
Ein Königreich für einen Patch ...

EMPIRE EARTH 2
Riesiges Strategiespiel mit tollen Ideen!

TRACKMANIA SUNRISE
Macht's genauso süchtig wie Teil 1?

VORSCHAU

HALF-LIFE 2 ADD-ONS
Die geheimen Pläne von Valve

WARFRONT
Panzers hoch 2: Unglaubliche Grafik!

STARGATE SG-1
Shooter zur Kult-Serie: Erste Bilder!

Schritt für Schritt

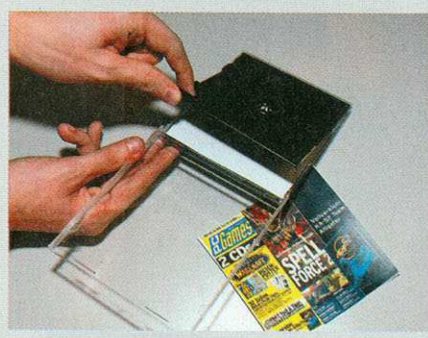
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für ein DVD-Tray (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsichtdeckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 06/05 | I-War 2: Edge of Chaos | PC Games

Top-Demo:
Trackmania Sunrise

Drei neue Wagen, drei frische Landschaften und eine mächtig aufgebohrte Grafik-Engine – das sind nur einige der vielen Neuheiten in Trackmania Sunrise. Die Demo gewährt einen Einblick in die Fortsetzung des vergnüglichen Rennspiel-Baukastens.

Vollversion:
I-War 2: Edge of Chaos

Furiose Weltraum-Action im Wing-Commander-Format

Features:
- Rüsten Sie Ihr Schiff mit Waffen und Extras aus!
- Erleben Sie eine spannende Kampagne mit Überfällen, Tauschhandel, Intrigen u. v. m.!
- Kinoreife Präsentation mit aufwendigen Zwischensequenzen
- Große Handlungsfreiheit in einem dynamischen Universum

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II ab 300 MHz
Hauptspeicher: mind. 64 MByte RAM
Windows 95/98/2000/XP
3D-Grafikkarte

PC Games 06/05 | I-War 2: Edge of Chaos | PC Games

PC Games 06/05

Vollversion: I-War 2: Edge of Chaos

Gothic 3 enthüllt: Die ersten Bilder!

PC Games – Wissen, was gespielt wird

2 CDs

World of Warcraft – Riesen-Poster – Vollständige Größe: 116x80 cm – Inklusive Gutschein für Teil II – 2. Hälfte

+ Profi-Tipps zum Sammeln – Stormwind-Palisaden, Burg Shadowfang u. v. m.

Half-Life 2: Aftermath
- Alles über das offizielle Add-on
- Lost Coast: Bonuskarte im Detail
- Wie Sie den Gratis-Level bekommen

Vollversion: I-War 2 – Furiose Weltraum-Action im Wing-Commander-Format

Audienz bei den Machern von GOTHIC 3 – Neue Rollenspiel-Maßstäbe: Dreimal größer als Gothic 2, komplett neue Technologie!

TEST: Stronghold 2 – Ein Königreich für einen Patch ... ; Empire Earth 2 – Riesiges Strategiespiel mit tollen Ideen! ; Trackmania Sunrise – Macht's genauso süchtig wie Teil 1?

VORSCHAU: Half-Life 2 Add-ons – Die geheimen Pläne von Valve ; Warfront – Panzers hoch 2: Unglaubliche Grafik! ; Stargate SG-1 – Shooter zur Kult-Serie: Erste Bilder!

UMTAUSCHCOUPON

Name ____ Vorname ____

Straße, Hausnummer ____

PLZ, Wohnort ____

Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: **06/05**
- ☐ PC Games Vollversions-CD
- ☐ PC Games Demo-CD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die DIAMONDBACK Magma von RAZER.

Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler nicht mehr ihre Finger von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern! Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s. Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Finger sicher auf den Tasten liegen. Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

RAZER DIAMONDBACK Magma (Art.-Nr. 002637)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 18

Im nächsten Heft

TEST

GTA San Andreas

Nach Liberty City und Vice City verschlägt es die Fans der **Grand Theft Auto**-Serie ab Juni 2005 nach San Andreas – nie war der Soundtrack lässiger, die Luft bleihaltiger und das Pflaster gefährlicher. Auf der PlayStation 2 gilt das hoch dekorierte Action-Adventure als Meilenstein, doch genügen die Verbesserungen an Grafik und Steuerung wirklich den Ansprüchen von PC-Spielern? Den großen PC-Games-Test ergänzen wir um ein dickes Tipps-Paket, damit Sie von Anfang an optimal durchstarten.





TEST

Juiced, **Pariah**, **Imperial Glory** und **Dungeon Lords** treffen in ihren Genres auf starke Konkurrenz.



VORSCHAU

Großer E3-Sonderteil: Alles über die Highlights der Megamesse – von **Age of Empires 3** bis **UT 2006**.



TIPPS

Noch mehr **Stronghold 2**: Lesen Sie, wie Sie sich als Burgherr gegen Belagerungen zur Wehr setzen.



HARDWARE

Grafikkarten-Treiber im Test: Ist der aktuellste immer der beste? Außerdem: 80 CPUs im großen Vergleich!



Die PC Games 07/05 erscheint am 25. Mai!
Vorabinfos ab 23. Mai auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Härtetest: Zweikern-CPUs von AMD und Intel. Was die neue Generation wirklich bringt.
- Grafikkarten: Treibertest, Overclocking, Kaufberatung.
- Sicherheit: So sichern Sie den PC gegen Angriffe aus dem Internet
- Auf DVD: 5 Vollversionen, u. a. Last Minute Gebot (für Ebay)

WIDESCREEN Kino DVD Technik



- Titelthema: König der Himmel (Kingdom of Heaven): Orlando Bloom als Kreuzritter in Ridley Scotts neuem Schlachten-Epos
- 120 DVD-Neuheiten im Test, alle neuen Kinofilme u. v. m.
- Auf DVD: Top-Thriller Breakdown mit Kurt Russell + komplette Serienfolge „Geister"

XBOX-ZONE Das unabhängige Xbox-Magazin







- Titelthema: Midnight Club 3 DUB Edition im Megatest
- Xbox-Highlights im Test: Brothers in Arms, Splinter Cell: Chaos Theory und viele mehr
- Vorschau-Berichte: Pariah, Lego Star Wars, Liebesgrüße aus Moskau, Juiced, Area 51
- Auf DVD: 49 Videos und Spielstände

SFT Spiele Filme Technik



- Titelthemen: Marktübersicht Freizeit- und Business-Smartphones
- Vergleichstests: 5.1-Boxensysteme, AV-Receiver, Strategiespiele für PC, Online-Videotheken
- Digitales Fernsehen DVB-T, Mobile Navigation
- Kompletter Spielfilm auf DVD: Breakdown mit Kurt Russell plus Vollversion Fußballmanager Pro

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jan Friedrichsen, Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de | **E-Mail:** computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefonisch: (089) 20 959 125 | Per Fax: (089) 20 028 111

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 57,60 | (Ausland € 69,60)
PC Games DVD € 57,60 | (Ausland € 69,60)
PC Games PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,80 | PC Games DVD € 64,80
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Sven Blaukat: Tel.: +49-89-628096-14 ; sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Susanne Szameitat: Tel.: +49-911-2872-142; susanne.szameitat@computec.de
Thorsten Szameitat: Tel.: +49-911-2872-141; thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Anzeigendisposition:
Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

Auf den Seiten 198 bis 204 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Earth 2160". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:







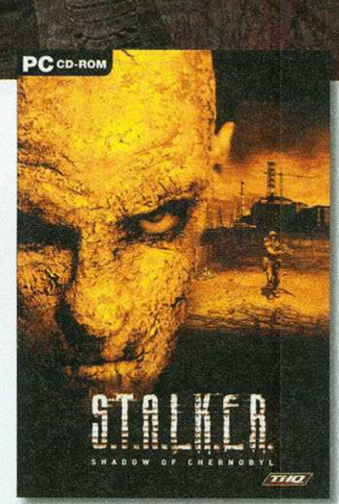
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser AWA

Explosives Abo

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön den Ego-Shooter **S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl!**

Im Jahre 1986 erschütterte eine Explosion das Atomkraftwerk von Tschernobyl und löste eine der verheerendsten nuklearen Katastrophen der Geschichte aus. 20 Jahre vergehen, bis eines Tages eine erneute Explosion das alte Reaktorgelände in ein grellweißes Licht taucht. Doch die wahren Ursachen bleiben im Dunkeln ... Seit dieser Zeit werden ansteigende Energiestörungen beobachtet, die lokale tödliche Anomalien verursachen, gegen die selbst die beste Schutzkleidung wirkungslos ist. Im Jahre 2012 gelingt es ersten Expeditionen unter Missachtung der geltenden Gesetze, die Region zu erkunden, die nun als „die Zone" bezeichnet wird. Unter jenen, die sich hineinwagen, befinden sich die STALKER, Glücksritter und Plünderer, die ihr Leben aufs Spiel setzen, um verstrahlte Artefakte zu erlangen, die hohe Preise auf dem Schwarzmarkt versprechen. Doch sie sind nicht allein. Das ukrainische Militär ständig auf den Fersen, müssen die STALKER sich gegen wilde mutierte Kreaturen zur Wehr setzen und zugleich ihre Konkurrenten bei der Jagd nach wertvollen Artefakten abhängen. Sie schlüpfen in die Schutzausrüstung des wohl wagemutigsten STALKERs und dringen noch tiefer in das Herz von Tschernobyl vor, um die wahre Vergangenheit der Zone und eine noch dunklere Zukunft zu enthüllen. Release: 31.05.2005.



Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ❒ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
(Art.-Nr.: 002633)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

PG 24 12

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Juni 1995

Kurioses am Rande

Der Multimedia-Bereich dieser Ausgabe widmet sich ausführlich dem Thema Internetprovider, speziell Compuserve. Dieser bietet seit April 1995 vollen Zugriff auf das Internet und nicht wie zuvor „nur" E-Mail, Newsgroups und FTP. Schritt für Schritt erklären wir, wie Sie in die Weiten des Internets vordringen können – und küren Compuserve zum günstigsten Anbieter mit 9,95 $ Grundgebühr und astronomischen 2,50 $ pro Stunde. Bei einer Bandbreite von durchschnittlich 9.600 bps können wir heute nur sagen: Lang lebe DSL!

Kultspiel: Command & Conquer

Die PC-Games-Redaktion wirft einen intensiven Blick auf das jüngste Mitglied der noch jungen Familie der Echtzeit-Strategiespiele. Im Kampf um den begehrten Rohstoff Tiberium stehen sich GDI und die Bruderschaft von Nod (inklusive des glatzköpfigen Superschurken Kane) mit futuristischen Waffen gegenüber. Auf Anhieb begeistern die hervorragende VGA-Grafik sowie die erheblich vereinfachte und bis heute richtungsweisende Steuerung. Das Selektieren und Kommandieren von mehreren Einheiten per Rahmen-Aufziehen stellt beispielsweise eine willkommene Vereinfachung im Echtzeitgetümmel dar. Atmosphärisch stellt **Der Tiberiumkonflikt** mit über 60 Minuten Rendervideos, echten Schauspielern in den Zwischensequenzen und einem fetzigen Soundtrack alles bisher Dagewesene in den Schatten. Zusammen mit **Warcraft** setzt **Command & Conquer** auch Maßstäbe für Strategiespiel-Spaß im Netzwerk.



Was wurde eigentlich aus ... SSI?

Das 1979 von Joel Billings gegründete Studio konzentrierte sich in den ersten Jahren auf in BASIC geschriebene Kriegsspiele – beispielsweise das sehr erfolgreiche **Computer Bismarck** –, die hauptsächlich für den Apple II erschienen. Da dieses Genre zu Beginn der Achtzigerjahre noch ein Nischendasein fristete, tat sich SSI schwer, einen Publisher zu finden. Nach zahlreichen erfolglosen Anfragen war klar, dass sich Billings auch um diese Aufgabe kümmern musste. Ein Glücksfall, wie sich herausstellte, denn die Spiele von Strategic Simulations Inc. avancierten zu Kassenschlagern und die Firma konnte spätestens mit dem Erwerb der **Dungeons & Dragons**-Lizenz (1987) so richtig durchstarten. Mit der Erfahrung von bereits mehreren veröffentlichten Rollenspielen wie **Wizard's Crown**, **Questron** und der **Phantasy**-Reihe erschien 1988 auf Basis der **D&D**-Lizenz der Bestseller **Pool of Radiance**. Es folgten bis Mitte der Neunziger über 30 weitere Spiele im **D&D**-Universum sowie die sehr erfolgreiche **Panzer General**-Reihe. 1994 wurde SSI von Mindscape übernommen und nach einer kurzen Zeit in der Softwaresparte des Spielzeugggiganten Mattel gehört SSI seit 2001 zu Ubisoft. Noch heute steht der Name SSI für erstklassige Simulationen wie **IL-2 Sturmovik**, **Harpoon 4** und **Lock On: Modern Air Combat**. Die Zukunft von Strategic Simulations Inc. ist derzeit ungewiss, die letzte Spieleveröffentlichung liegt mit dem angesprochenen **Lock On** schon zwei Jahre zurück und derzeit gibt es keine weiteren Ankündigungen. Wie Ubisoft weiterhin mit der Marke verfährt, ist noch vollkommen unklar.

Test des Monats

Zu einer Zeit, als man gute Wirtschaftssimulationen aus deutschen Landen an einer Hand abzählen konnte, kam nach langer Abstinenz das neue Werk aus den reLine Studios ins Händlerregal, den Machern des sehr erfolgreichen **Oil Imperium**. Wie uns schon in unserem damaligen Test auffiel, lässt der Titel **Biing!** nicht wirklich auf die Rahmenhandlung schließen. Der Spieler wird in der Rolle eines Krankenhausmanagers mit allerlei Aufgaben wie Personalbeschaffung, Ausbau der Räumlichkeiten und Kapitalbeschaffung konfrontiert. Klingt langweilig? Der Untertitel **Sex, Intrigen und Skalpelle** entlarvt das Programm als gagreiche, wenn auch zotige Spaßsimulation mit Krankenwagenrennen, Ersatzteileeinkauf, viel Haut und noch tieferen Ausschnitten. Gerade das letztere „Feature" wird bis zum letzten ausgereizt: blanke Brüste in jedem Menü und jeder Statistik – frei nach dem Motto „Welches Krankenhaus beschäftigt die Schwester mit dem tiefsten Dekolleté?". Obwohl man(n) versucht sein mag, das Auge ausgiebig über all die Rundungen schweifen zu lassen, sollte man das Spielen nicht vergessen, da die (computergesteuerte) Konkurrenz von solchen Reizen gänzlich unbeeindruckt bleibt. Trotz (oder gerade wegen) der anzüglichen Verpackung ist **Biing!** eine der außergewöhnlichsten WiSims seiner Zeit – und eine echte Alternative etwa zum trockenen Bundesliga Manager **Hattrick**.

Hardwaretrends

Soundkarten und sonstiges Zubehör zur multimedialen Beschallung sind in jenen Tagen ein teurer Spaß. In dieser Ausgabe stellen wir ein High-End-Lautsprechersystem für den PC vom Marktführer Bose vor. Die beiden schneeweißen Lautsprecher und das durchgestylte, nachtschwarze Bassmodul sorgen für einen satten Sound im heimischen Wohn- und Arbeitszimmer. Für schlappe 2.200 DM (rund 1.130 Euro) kann man dieses luxuriöse 2.1-System erwerben.

Die Top-5-Tests

1. BIING! | reLine
Nicht ganz ernst zu nehmende Krankenhaussimulation der pikanteren Art – Notarztwagenrennen und Krankenschwesternstriptease inklusive

2. SSF2 TURBO | Gametek
Beat-'em-Up-Klassiker im 2D-Gewand mit 16 Kämpfern aus aller Welt und liebevoll gestalteten Schauplätzen

3. JEWELS OF THE ORACLE | Diskis
knifflige Logik-Puzzles im Stil der bekannten **Myst**-Reihe

4. BURNING STEEL 3 | SSI
Fortsetzung der U-Boot-Simulationen, erstmals in SVGA-Grafik

5. LOST EDEN | Cyro/Virgin
Adventure, das vor allem durch seine grandiose Grafik beeindruckt

Windows-95-Special

Nach OS/2 in der letzten Ausgabe nehmen wir dieses Mal eine späte Betaversion von Microsofts kommendem Betriebssystem Windows 95 unter die Lupe. Die für Spieler enorm wichtige Kompatibilität zu MS-DOS-Spielen ist durch ein vollständig integriertes DOS gegeben. Die Redaktion testet die damaligen Spiele-Highlights wie **Wing Commander 3**, **Descent** und **Simon the Sorcerer** mit der „32-Bit-Plattform" – und stellt keine Probleme oder große Geschwindigkeitseinbußen fest. Weitere Vorteile: bequemes Multitasking dank Taskleiste, Plug&Play-Funktion und der „Start"-Button.

WWW.EARTH2160.COM











Im Gegensatz zur Eurasian Dynasty baut die Lunar Corporation bevorzugt in die Höhe (Bild ganz rechts) und setzt als Schutzwall Energiezäune ein.

// EARTH 2160 SETZT DIE BERÜHMTE EARTH-SERIE KONSEQUENT FORT. //

PRODUKTIONSZENTRUM

In diesem Gebäude fertigt die Eurasian Dynasty sämtliche Fahrzeuge, darunter auch schwere Kampfpanzer. Um mehrere Vehikel parallel zu bauen und somit Produktionsengpässen aus dem Weg zu gehen, sind weitere Montageanlagen erforderlich. Sobald Sie einen fahrbaren Untersatz in Auftrag gegeben haben, ändert sich die Animation der entsprechenden Fabrik.

AUSGANG

Die Produktion läuft auf Hochtouren, Sie bekommen aber keine einzige Einheit zu Gesicht? Dann haben Sie wahrscheinlich vergessen, einen Ausgang zu bauen. Erst wenn Sie dieses Modul besitzen, können Ihre Soldaten den Röhrenkomplex verlassen und in die Schlacht ziehen.

FLUGFELD

Über dieses Modul produzieren Sie Ihre Luftunterstützung, die Ihnen einen großen taktischen Vorteil im Gefecht verschaffen kann. Allerdings ist die Kapazität eines Flugfeldes begrenzt. Mehr als beispielsweise drei KA-82B Khan Kampfjets finden auf den Landeplattformen nicht Platz. Wollen Sie mehr Einheiten, müssen Sie weitere Flugfelder kaufen.

VERBINGUNGSMODUL

Sämtliche Gebäude müssen an das Kolonie-Zentrum angeschlossen sein, um zu funktionieren. Das gelingt Ihnen, indem Sie Verbindungsmodule zwischen die einzelnen Fabriken schalten.



BAUEN MIT SYSTEM: EINE BASIS DER EURASIAN DYNASTY

Eines der wichtigsten Spielelemente ist der Basisbau. Hier stampfen Sie extrem komplexe Militäreinrichtungen aus dem Boden, die sich aus mehreren Modulen zusammensetzen. Wie Sie die einzelnen Teile miteinander kombinieren, bleibt Ihrer Fantasie überlassen. Dadurch gleicht kaum ein Stützpunkt dem anderen. Je nachdem welche Komponenten Sie Ihr Eigen nennen, erhalten Sie Zugriff auf leistungsfähigere Einheiten oder können neue Technologien erforschen. Dadurch erhöhen Sie Ihre Chancen, die Schlachtfelder des 22. Jahrhunderts siegreich zu verlassen. Jede Rasse setzt übrigens auf eine andere Architektur. Während die Lunar Corporation (LC) in die Höhe baut, erstreckt sich ein Stützpunkt der Eurasian Dynasty (ED) über eine riesige Fläche, wie Sie auf dieser Doppelseite gut erkennen können. Den Mittelpunkt jeder ED-Basis bildet das Kolonie-Zentrum.

FORSCHUNGSZENTRUM

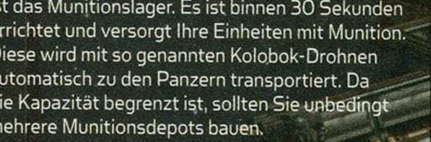
Wie bereits beim Vorgänger spielt auch bei Earth 2160 die Erforschung neuer Technologien eine wichtige Rolle. Besonders im Mehrspieler-Modus sollten Sie es nicht versäumen, mindestens ein Labor zu bauen, um so an bessere Waffen oder modernere Flugzeuge zu gelangen. Ein virtueller Agent verkürzt ferner die Wartezeiten auf Ihre neuen Errungenschaften.

VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Die Eurasian Dynasty verfügt über die gefährlichsten Verteidigungseinrichtungen aller Parteien. Auf dem Basiswall lassen sich mobile Geschütztürme montieren, die auf Schienen die Mauer abfahren und selbstständig anrückende Gegner unter Beschuss nehmen.

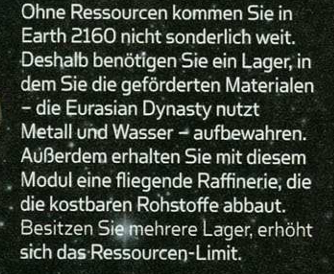
MUNITIONSDEPOT

Eines der wichtigsten Gebäude zur Kriegsführung ist das Munitionslager. Es ist binnen 30 Sekunden errichtet und versorgt Ihre Einheiten mit Munition. Diese wird mit so genannten Kolobok-Drohnen automatisch zu den Panzern transportiert. Da die Kapazität begrenzt ist, sollten Sie unbedingt mehrere Munitionsdepots bauen.



KASERNE

In der Kaserne rekrutieren und trainieren Sie Ihre Fußsoldaten. Dazu zählen der Battle Android und der Rocket Android. Diese beiden Infanterieeinheiten bilden das Rückgrat Ihrer Armee. Die Rohstoffkosten und Produktionszeiten sind äußerst gering. Außerdem lassen sich auf Wunsch auch ganze Truppenverbände auf einmal bauen.



LAGERKOMPLEX

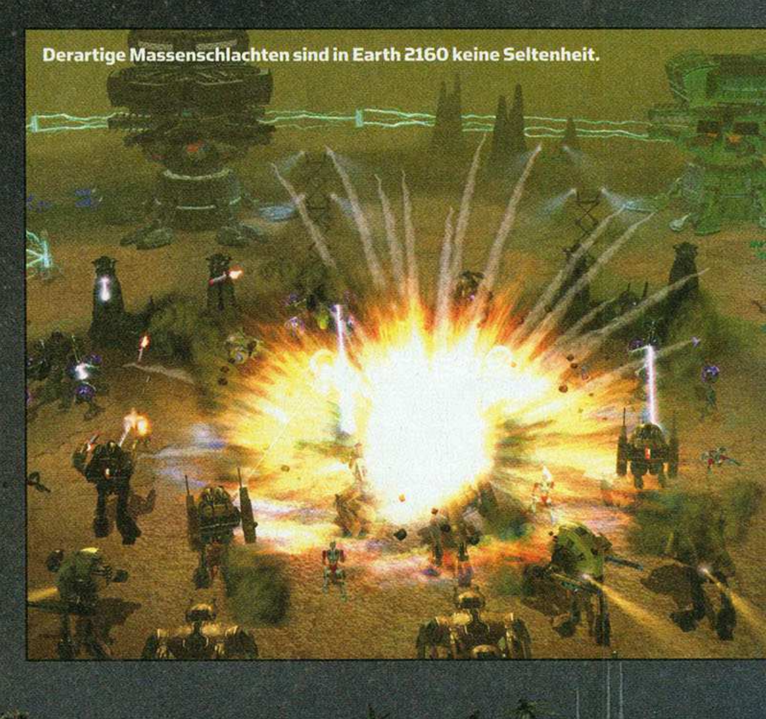
Ohne Ressourcen kommen Sie in Earth 2160 nicht sonderlich weit. Deshalb benötigen Sie ein Lager, in dem Sie die geförderten Materialen – die Eurasian Dynasty nutzt Metall und Wasser – aufbewahren. Außerdem erhalten Sie mit diesem Modul eine fliegende Raffinerie, die die kostbaren Rohstoffe abbaut. Besitzen Sie mehrere Lager, erhöht sich das Ressourcen-Limit.



Die preisgekrönte Earth-Serie geht in die dritte Runde: Nachdem in Earth 2150 Mutter Erde während eines langjährigen Krieges komplett vernichtet wurde, sucht die Menschheit in Earth 2160 nach einer neuen Heimat. Schließlich entscheidet man sich für den Mars und beginnt mit der Kolonisierung. Alles könnte so schön sein, doch die verfeindeten Parteien UCS, ED und LC können's einfach nicht lassen und gehen erneut aufeinander los. Und es kommt noch schlimmer: Durch das Terraforming der Marsoberfläche wird eine mächtige Alienrasse aus ihrem Tiefschlaf gerissen, die den blutigen Konflikt natürlich gar nicht gutheißt ...

Wie bereits die Vorgänger kommt auch Earth 2160 von den Strategie-Profis bei Reality Pump. Das bewährte Spielprinzip aus Basisbau, Ressourcenmanagement und bombastischen Schlachten wird um zahlreiche innovative Features erweitert. Sie können beispielsweise nachts die Beleuchtung an Ihren Fahrzeugen deaktivieren und sich somit unbemerkt einer Basis nähern, virtuelle Agenten nehmen Ihnen Routineaufgaben ab, die leistungsfähige KI passt sich Ihrem Spielstil an, das Wetter wirkt sich auf die Geschwindigkeit der Fahrzeuge aus, und wann immer Sie wollen, dürfen Sie in die Ego-Perspektive einer beliebigen Einheit springen und diese steuern. Besonders nützlich ist das, um sich einen besseren Überblick über die jeweilige Situation zu verschaffen. Großen Wert legt Reality Pump auf die Story, für die ein fünfköpfiges Science-Fiction-Autorenteam engagiert wurde.

// EARTH 2160 BIETET SPEKTAKULÄRE SCIENCE-FICTION-SCHLACHTEN AUF VERBLÜFFEND REALISTISCH WIRKENDEN PLANETEN UND TRABANTEN. //



Derartige Massenschlachten sind in Earth 2160 keine Seltenheit.

WOLKENKRATZER
Jede Rasse bietet eine andere Architektur. Die Lunar Corporation stapelt die einzelnen Module aufeinander und breitet sich somit in die Höhe aus.

MODULARER AUFBAU
Die Einheiten lassen sich aus Einzelmodulen zusammensetzen. Im Vordergrund sehen Sie einen UCS-Lion mit Plasmageschützen und X-ray-Waffen.



EARTH 2160
WWW.EARTH2160.COM
EARTH 2160
Am 2. Juni landet Earth 2160 auf Ihrem PC.
Die Lunar Corporation schickt einen Schwebepanzerverband in den Kampf gegen UCS-Mechs.
Die ED montiert auf den Mauern mobile Geschütztürme, die für die Basisverteidigung von hohem Wert sind.
RAUCH UND NEBEL
Die Sichtweite der Einheiten wird durch dichte Nebelfelder oder die Abgaswolken beeinträchtigt.
DETAILLIERTES TERRAIN
Selbst bei maximaler Zoomstufe zaubert die neue Terrain-Engine unglaublich realistische und detaillierte Landschaften auf den Monitor.
SPEZIALEFFEKTE
Dank des Partikeleditors sehen die Spezialeffekte je nach eingesetzter Waffe immer unterschiedlich aus. Insgesamt gibt es 4.096 Emitter.
© 1993-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved.
Earth 2xx0, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG

EARTH 2160

PRÄSENTIERT VON

PC Games

Wissen, was gespielt wird.

ZUXXEZ®

ENTERTAINMENT AG